Messaging Software

User Manual

for

PC & REMOTE OPER ATIONS

MOVING-MES15R

MOVING-MES20RGY

Contents

1: General information 3
1.1: Using a remote control to operate your sign 3
1.2: Using a computer to operate your sign 3
1.3: Attaching your sign to a surface 3

2: Basic sign operation 4
2.1: Turning a sign on and off 4
2.2: System requirement 4
2.3: Software operation 4
2.4: Remote control operation 6

3: Beginning messaging 8
3.1: Example 1- A simple message in seven easy steps 8
3.2: Example 2- Insert text, time, date, symbol, graphic, character and carton 8
3.2.1: Software operation 8
3.2.2: Remote control operation 9
3.3: Example 3- Create / Delete messages into different file names 11
3.3.1: Software operation 11
3.3.2: Remote control operation 12
3.4: Example 4- Adjustment of methods, fonts or colors 12
3.4.1: Software operation 12
3.4.2: Remote control operation 13
3.5: Example 5- Insert beep, speed or pause 13
3.5.1: Software operation 13
3.5.2: Remote control operation 13

4: Advanced messaging 14
4.1: Example 6- Setting time or date 14
4.1.1: Software operation 14
4.1.2: Remote control operation 14
4.2: Example 7- Programming filename messages in sequence 15
4.2.1: Software operation 15
4.2.2: Remote control operation 16
4.3: Example 8- Creating your own custom graphics & logo 16
4.3.1: Software operation 16
4.3.2: Remote control operation 18
4.4: Example 9- Displaying your own custom graphics & logo 20
4.4.1: Software operation 20
4.4.2: Remote control operation 20

5: Other timer options 21
5.1.1: Software operation 21
5.1.2: Remote control operation 22

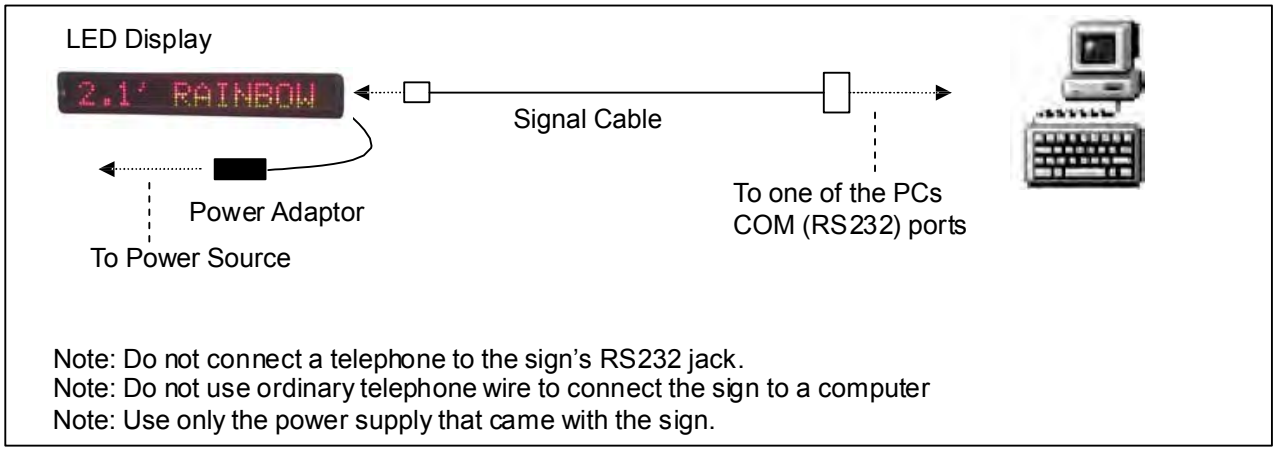
Appendix A: Additional programming tips 23
Appendix B: Listing of color 25
Appendix C: Listing of international characters 25
Appendix D: Listing of symbol characters 26
Appendix E: Change password 26
Troubleshooting 27

1: General Information

You can operate the sign in two ways:
- ⌘ By using a hand-held remote control
- ⌘ By using personal computer

1.1: Using a remote control to operate your sign
A remote control is a hand-held keyboard used to operate the sign. This manual shows you how to program messages on your sign using a remote control.

1.2: Using a computer to operate your sign
To do this, you'll need special connectors and computer software as following shown:

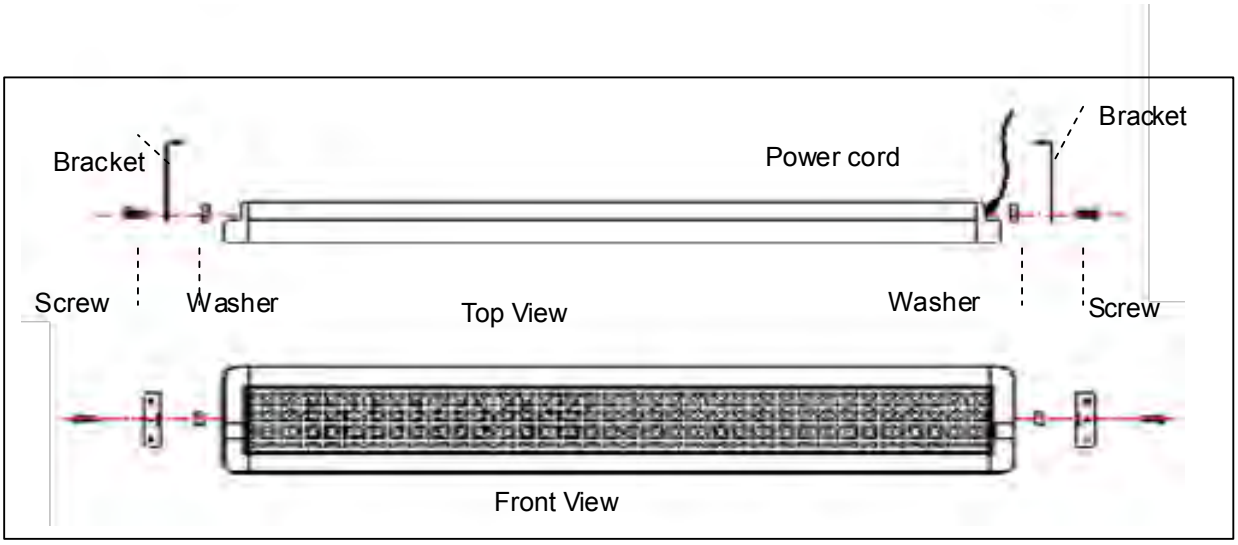


Note: Do not connect a telephone to the sign's RS232 jack.
Note: Do not use ordinary telephone wire to connect the sign to a computer
Note: Use only the power supply that came with the sign.

1.3: Attaching your sign to a surface
Your sign can be mounted to a wall.
Note: This sign is intended for indoor use only.
Note:
- ⌘ Do not mount or attach the power supply to anything.
- ⌘ Do not let the power supply hang loose.
- ⌘ Place the power supply on a flat surface where no chemicals or liquid, such as water, can come into contact with it.
- ⌘ Plug the power supply into an easily accessible electrical outlet

Wall mount

1. Attach the mounting brackets to the wall or surface.
2. Attach the sign to mounting brackets using hardware as shown below.
3. Plug the power cord into the sign and into an outlet.



2: Basic Sign Operation

2.1: Turning a sign on and off

When you plug in the sign's power supply, the sign starts up automatically. On the other hand, in order to turn the sign off, you can unplug the power supply or use the remote control.

2.2: System requirement

The computer must be Pentium 200 or above, 32M memories, 2M or above display memory, 100M empty hard disk. The computer must be installed window 95 or above version. The display mode is designed for 800x600, 16-bit or 24-bit colors.

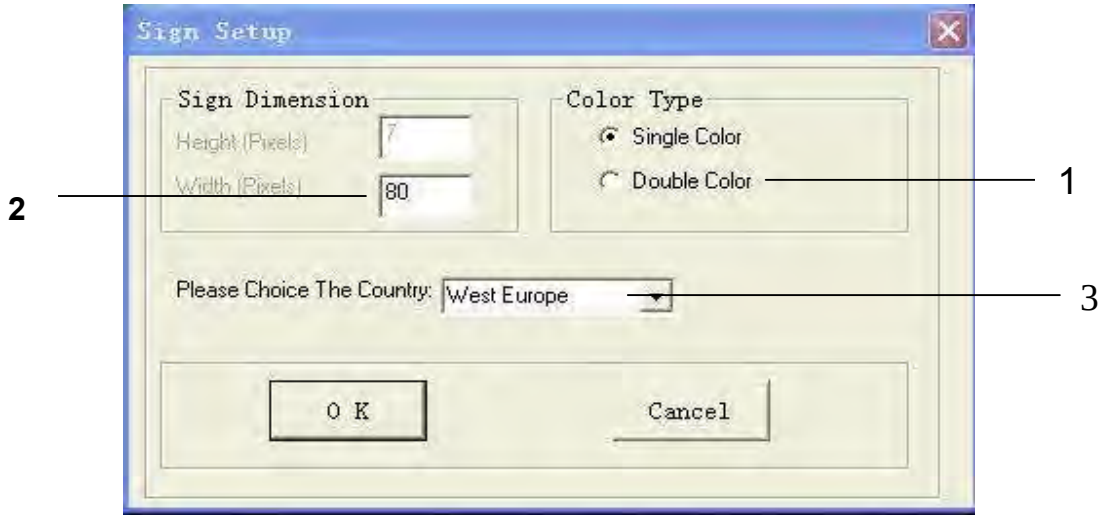
2.3: Software operation

Messaging Software allows you to send messages to your sign using a computer. Please follow the steps to activate your software:

- Turn on your computer and start Windows 98/2000/XP.

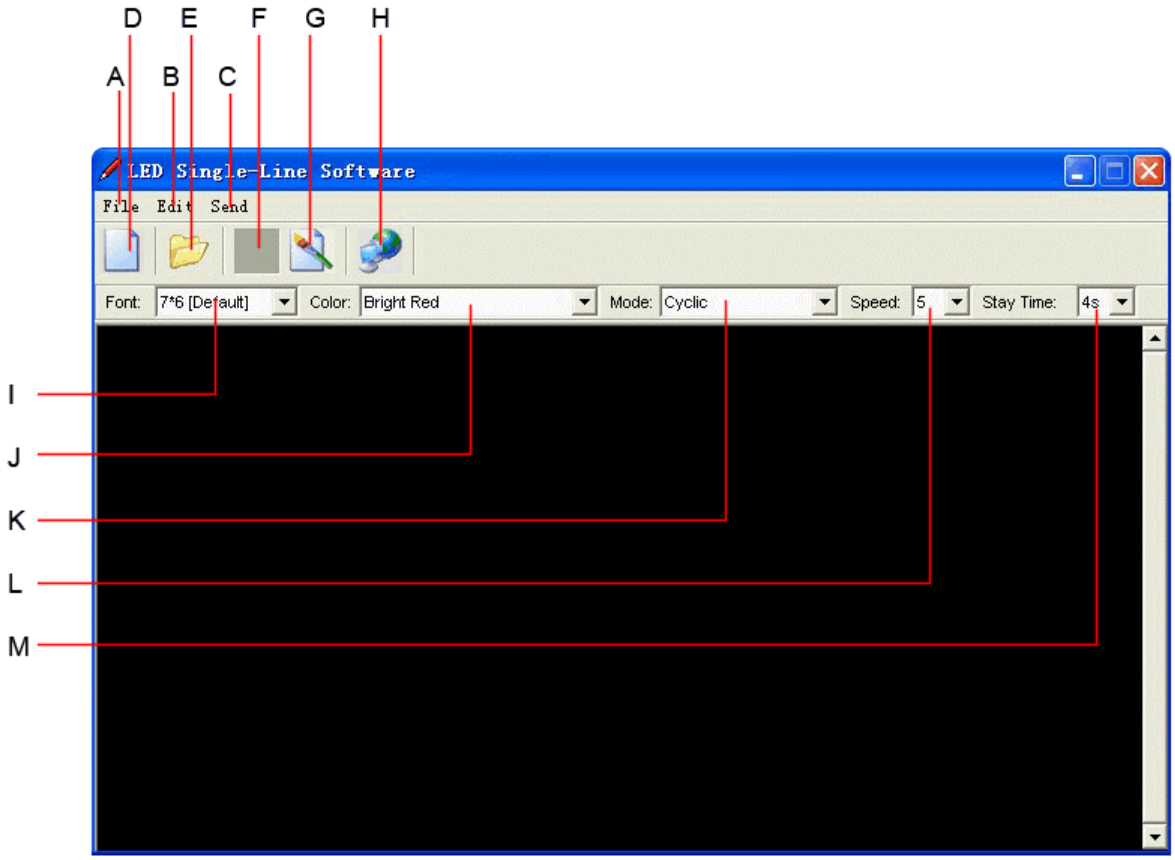
- Insert the software CD disk into CD-ROM, or you can copy the software into your PC for easy operation.

- Double click the icon to activate the programming software, this is what should appear on your computer screen:



Letter	Name	Description
1	Color	If your sign is tricolor (Red, Green & Amber), please select **Double Color.** Otherwise, please select single color.
2	Text Size /pixel	The length of message sign, unit in pixel. The default setting is **80**
3	Country option	For new countries, select following choice for the operations

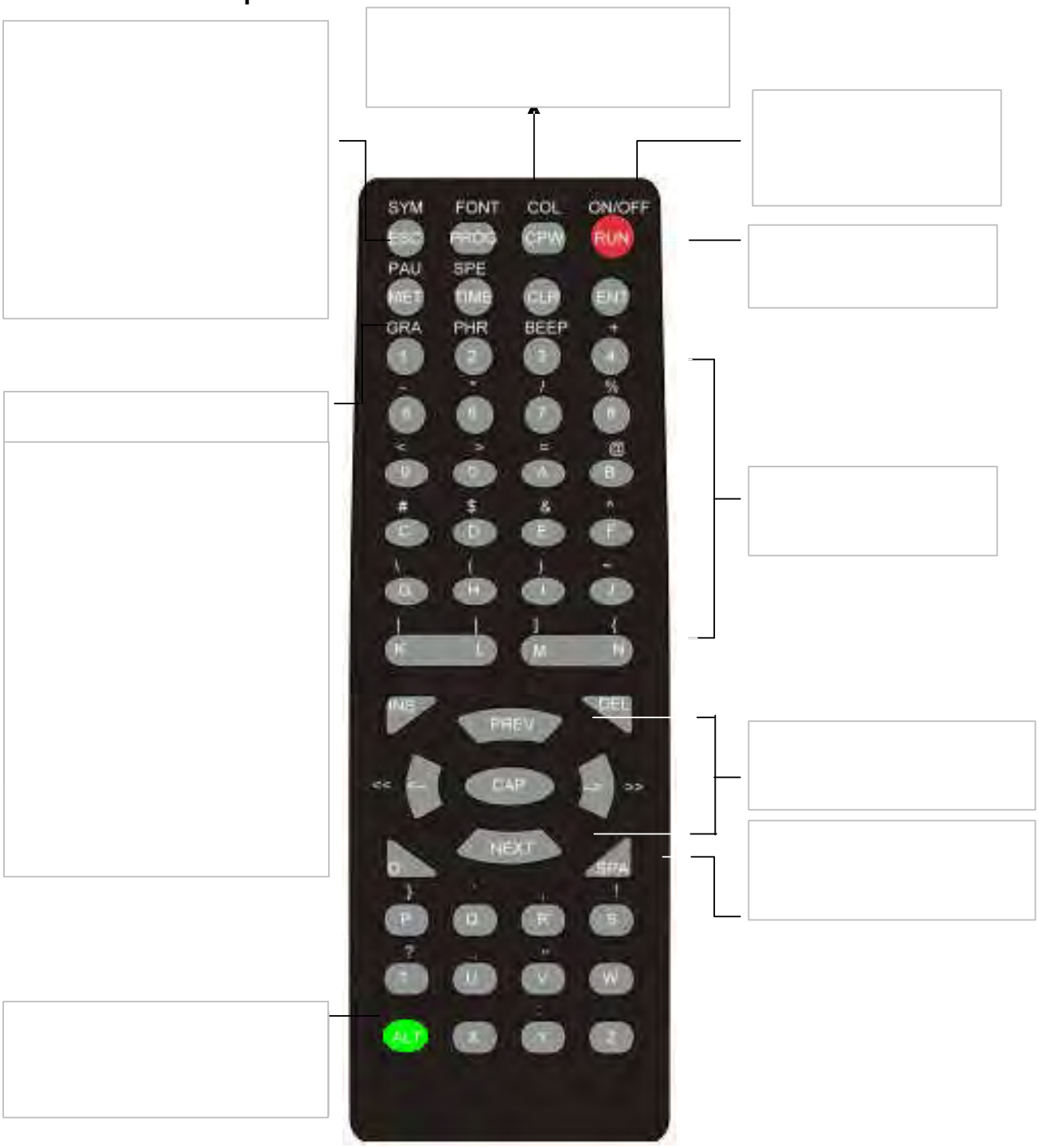
- Click **OK** to enter into the main screen as follows;



Overview of screen layout

Letter	Name	Sub-menu	Description
A	**File**	**Clear**	Clear all the contents in text edit area
		Open...	Open the old files (*.sdv)
		Save	Save the file of the current text edit area for later using
		Save as...	Save the file of the current text edit area as a new file
		Exit	Exit the messaging software
B	**Moving_ Sign**	**Send**	**- Send Edit Area's Content:** Update the sign with the new messages in the text edit area **- Send Disk File... :**Update the sign with stored *.sdv file
		Execution lattice	Create custom 7x80 (height x width) pixels graphics Note: up to 8 custom graphics can be created by users
		Special function	Allow you to schedule, to on/off, to alarm, to adjust time of your sign automatically
		Moving Sign option	Models' selection
		Test	Send a test signal to the sign
C	**Send**		Update the sign with the new messages in the text edit area
D	**New**		Clear all the contents in the text edit area
E	**Open**		Open an old file (*.sdv)
F	**Save**		Save the file of the current text edit area (*.sdv) for later use
G	**Graphic edit**		Create custom 7x80 (height x width) pixels graphics Note: up to 8 custom graphics can be created
H	**Font**		7 different kinds of fonts
I	**Color**		16 different kinds of color combinations
J	**Text edit area**		Type messages here

2.4: Remote control operation



Item	Key	Description
1	**ON/OFF**	Power On / Off. If there is no file in **01** to **99**, it will run file **00**.If there is file in **01** to **99**, it will display the last saved file.
2	**PROG**	Enter the Edit Program Mode. Select **01** to **99** to enter message.
3	**CPW**	Use for edit or reset password
		Use **PREV** and **NEXT** to select (a) to (d)(a) UNUSE PASS Turn off password security.(b) USE PASS Turn on password security(c) RES PASS Reset to factory default password "**000**".(d) CHANGE PASS Change to new password (see
4	**MET**	To select the display modes, totally up to 24 different modes. Note: Press **PREV** and **NEXT** to select (1) to (24) methods. See Appendix A.

5	**PREV**	Select option backward.	
6	**NEXT**	Select option forward.	
7	**CAP**	Toggle between Capital letter and lower case character.	
8	**TIME**	To select time option. See Appendix B.	
9	**SPE**	Select the display speed of the message. (Use **PREV** and **NEXT** to select different speeds.)	
10	**FONT**	Select the font size of the display message. (Use **PREV** and **NEXT** to selec ferent fo nt sizes.)	
11	**COL**	Select the color of the display message. (Use **PREV** and **NEXT** to select different colors of the display message.)	
12	**SYM**	Select 30 built-in symbols. (Use **PREV** and **NEXT** to select different symbols.)	
13	**CLR**	Erase option.	
14	**GRA**	Select graphic option. (Use **PREV** and **NEXT** to select the following options:)	
		(a)**GET GRAPH**	Place the graphic in the message. Use **PREV** and **NEXT** to select **GRAPH A** to **GRAPH P**.
		(b)**MAKE GRAPH**	Create new graphics in location **NUMBER A** to **NUMBER H**
		(c)**EDIT GRAPH**	Edit **GRAPH A** to **GRAPH P** and store in one of the location of **NUMBER A** to **NUMBER H**.
15	**<=**	Moving the message and command to the right.	
16	**>=**	Moving the message and command to the left.	
17	**ALT**	Note: IF YOU WANT TO DELETE MESSAGE OR COMMAND IN THE EDIT PROGRAM MODE.PLEASE USE ABOVE KEYS TO MOVE THAT MESSAGE OR COMMAND TO THE LEFT-MOST POSITION AND PRESS **DEL**. IF YOU WANT TO INSERT MESSAGE OR COMMAND IN THE EDIT PROGRAM MODE.PLEASE USE ABOVE KEYS TO MOVE THAT MESSAGE OR COMMAND TO THE LEFT-MOST POSITION AND (1)PRESS **INS** TO INSERT.(2)TYPE IN YOUR MESSAGE OR PRESS COMMAND KEY,IT WILL INSERT AUTOMATICALLY.(3)PRESS **INS** AGAIN TO OVERWRITE.	
18	**PAU**	Generate a pause within the programmed message. (Use **PREV** and **NEXT** to select **PAUSE 1** to **PAUSE 8**)	
19	**PHR**	Select a programmed animation in the message. (Use **PREV** and **NEXT** to select **ANIM 1** to **ANIM 8**)	
20	**BEEP**	Select beep sound in the message. (Use **PREV** and **NEXT** to select **BEEP 1** to **BEEP 3**)	
21	**ENT**	Accept the selected option.	
22	**ESC**	Return to the upper manual in the edit program mode.	
23	**INS**	Refer to 15 and 16	
24	**DEL**	Refer to 15 and 16	
25	**SPA**	Insert space in message.	
26	**RUN**	(1) In edit program mode, press **RUN** to save and run the current message. (2) In display mode, press **RUN** and enter **01** to **99** to select other messages for display.	

27	S	Programming a sequence file. Please refer to **Section 3.5: Programming a sequence file.**
28	F G H J K L N O P	Cursor direction pointer . K toggles cursor on /off Note: The direction pointer only works in graphic edit mode

3: Beginning Messaging

3.1: Example 1- A simple message in seven easy steps

The sign can store up to 100 messages in numbered data files. These files are numbered from **00** to **99**. File 00 is a default message and for read only.

A Simple Programming Example –

Note:

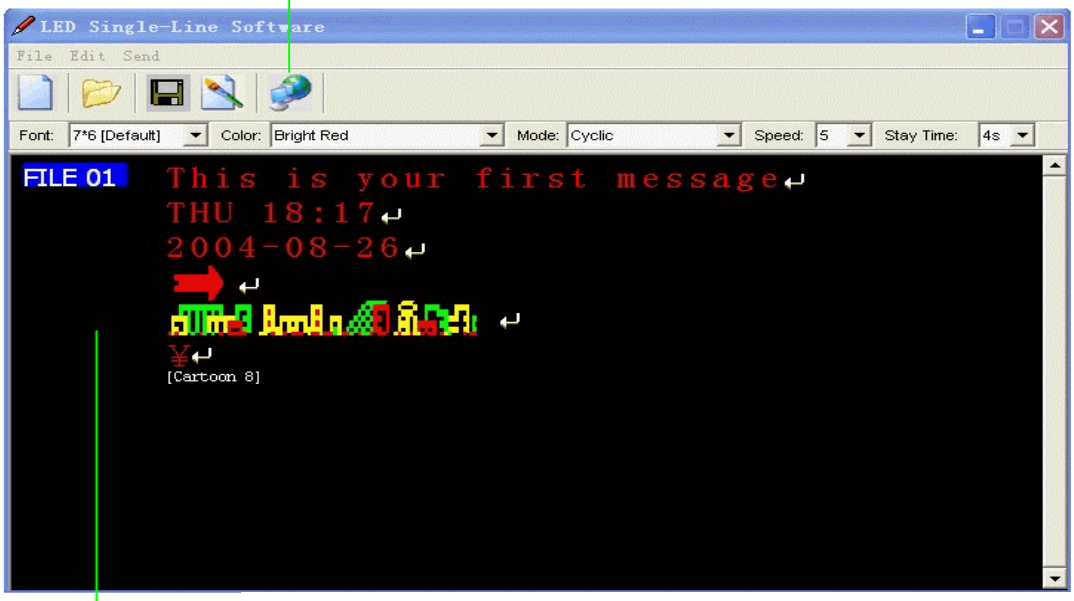
Underline denotes words or numbers to type, xxxx denotes key names. To correct a mistake, Press the **DEL** key to remove it.
User can toggle the capital letter and small letter by pressing the key **CAP**, and use the **ALT** key to display symbol on keypad. Default Password:**'000''**

Step	Keys to press	Explanation	Display
1.	**PRO**	Begin the edit program mode	**PASSWORD:*** **
2.	**0 0 0**	Default Password **000**	**PASSWORD:*** **
3.	**ENT**	Enter into editing mode	**OPEN: ??**
4.	**01 ENT**	The first two digit file numbe (01-99) are allowed for naming message files **[CYCLIC]** is the default method o display code which means to cycle through at random	**[CYCLIC]**
5.	**WELCOME** **VISITORS**	Type the text you wish to display in you message □	**WELCOME** **VISITORS**
6.	**RU**	End the edit program mode	**SAVE? (Y/N)**
7.	**Y**	Save the message as data file number 01	Message begins to be displayed

3.2: Example 2- Insert text, time, date, symbol, graphic, character or carton

3.2.1: Software operation

(2) Click it to send the messages into the FILE01 (default) of your sign.



(1) Insert text by typing and Right click the mouse to add time, date, symbol, graphic, character and carton respectively.
Note: The default front and color are **7X 6** and **Bright Red**, respectively.

(3) Select a suitable COM port, i.e. COM1 or COM2

(4) Input the value (default = 128)

(5) Click **OK** to start the transmission. The sign will display the new message

Note: The display mode is **Cyclic** in the example
Note: If the display message is longer than one page of LED screen whatever the display method used, the display method will be **[OPEN←]**

3.2.2: Remote Control Operation

Step	Keys to press	Explanation	Display
1	**PROG**	Begin the edit program mode	**PASSWORD:*** **
2	**OOO**	Default Password **"000"**	**PASSWORD:*** **
3	**ENT**	Enter into editing mode	**OPEN:??**
4	**01 ENT**	The first two digit file number (01-99)are allowed for naming message files[**CYCLIC**] Is the default method of display code which means to cycle through at random	**[CYCLIC]**
5	**CPW ENT**	To disable password function **Note: Suppose the password function was disabled in the rest of this manual.	**[UNUSE PASS]**
6	**This is your first message**	Type the text you wish to display in your message	**This is your first message**
7	**Time**	Enter into time function mode	**SET TIME**
8	**PREV PREV** **PREV PREV** **ENT**	Insert time to display your message	**ADD TIME**
9	**Time**	Enter into time function mode	**SET TIME**
10	**PREV PREV** **PREV ENT**	Insert date to display your message	**ADD DATE**
11	**SYM**	Enter into symbol mode	**[-><-]**
12	**PREV**or**NEXT** **ENT**	Specified graphic function mode	[→]
13	**GRA**	Enter into graphic function mode	**GET GRAPH**
14	**PREV or NEXT** **ENT**	Specified graphic is selected	**[GRPAH A]**
15	**$**	Enter into character function mode	**[$]**
16	**PREV**or **NEXT** **ENT**	Specified character is selected	[¥]
17	**PHR**	Enter into cartoon function mode	**[ANIM 1]**
18	**PREV or NEXT** **ENT**	Specified cartoon is selected	**[ANIM 8]**
19	**RUN**	End the edit program mode	**SAVE? (Y/N)**
20	**Y**	Save the message as data file number 01	**Message begins to be displayed**

Here are some important things that you learned from this first example:

- An audible beep is heard when the unit accepts programming input from the remote. This can assure you that the signal from remote has been received and understood.
- The default color for messages is Bright Red and the default font size is 7*6.
- You have the option to save your message at the end of your programming.

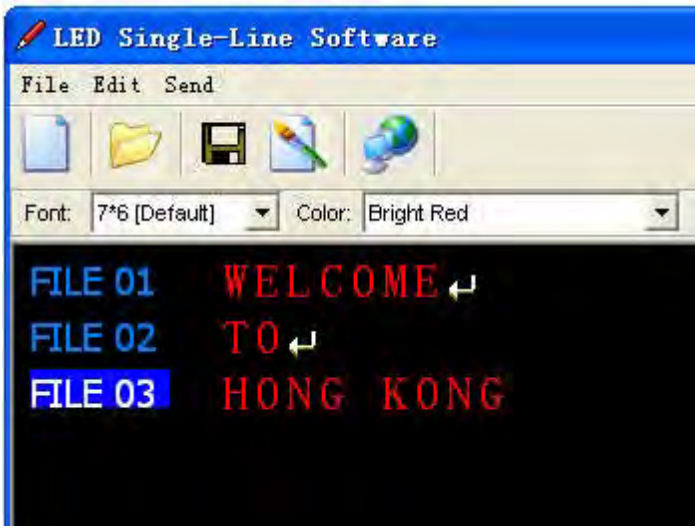
- The sign always begins with the default method of display as **[CYCLIC]**, which stands for cycle through all color and method possibilities at random. —Page10–

- In order to use international characters in your messages, you should first key in the corresponding equivalent English character and then use the **NEXT** and **PREV** buttons to scroll through the international characters, i.e.(Key in "$" and press the **NEXT** button you will see the "¢" character appears). For the international characters which do not have corresponding English character, please key in a SPACE and then use the **NEXT** and **PREV** buttons to scroll through the list of available characters. See Appendix D for the more information.

3.3: Example 3- Create / Delete messages into different file names

You can create / delete messages into different FILE No. by using keyboard or hand-held remote control.

3.3.1: Software operation



- To create different file names such as FILE 02, FILE 03 and so on , you can press **CTRL** + **ENTER** **key.** *Note: totally, users can create files from 01 to 99.

- If you make mistakes while typing, you can correct them by pressing **DEL** key until you have removed the mistake(s) and re-entered in the message properly.

3.3.2: Remote Control Operation

To create and edit message used by remote control, you should follow the below steps. If there is a previously stored message under that file number, the display will show **[OLDFIL] [CYCLIC]**, or may not be **[CYCLIC]** depending on actual content.

Step	Keys to press	Explanation	Display
1.	**PROG**	Begin the edit program mode	**OPEN??**
2.	**01 ENT**	This is the file number for the previously stored message file.	**OLDFIL [CYCLIC]**
You then can edit or create new message...			
3.	**RUN**	End the edit program mode	**SAVE? (Y/N)**
4.	**Y**	There is a need to re-save the data file	Message begins to be displayed

In some circumstance, user may like to erase some of the message; the sign has such an option for user to do so. After enter the Edit Mode, user can press the key **CLR** and cycling through the difference functions by
pressing the **PREV** or **NEXT** key.

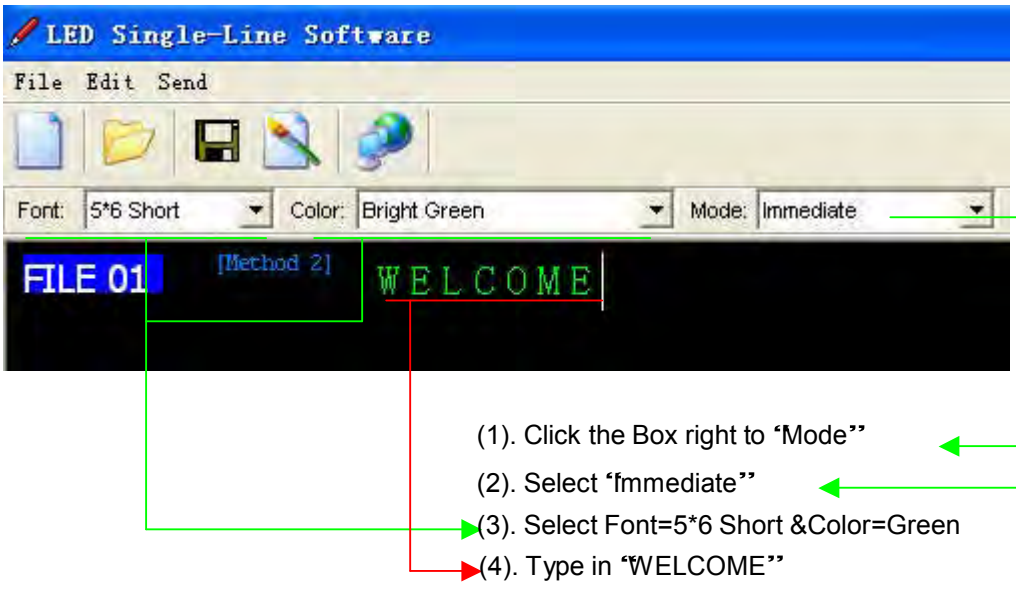
Listed below is the Erase functions and their usages:

- DEL ALL — Clear all message files
- DEL FILE ?? — Delete the specified file
- DEL MSG — Delete the message of the current opening file
- DEL ON/OFF — Disable the Auto Turn on /Turn off timer function
- DEL ALARM — Disable the alarm function

3.4: Example 4- Adjustment of methods, fonts and colors

Method: Type of moving options which are displayed on a sign, see Appendix A.
Fonts: Style of fonts which are displayed on a sign, see Appendix A too.
Colors: Your sign can display up to 16 different colors, e.g: Red, Green, Yellow, etc. —plus 8
Special color combinations. To determine what colors are available on your sign, see Appendix B.

3.4.1： Software operation



(5). Select **Font=7*6** & **Color=Rainbow**
Note: It turns on **Cyclic** again
(6). Type in "HONG KONG"

3.4.2: Remote Control Operation

User can make method, font or color adjustment of the message. After enter the Edit Mode as 3.2.2,user should firstly press → or ← key so as to enter into method, font or color can be chosen to display at the message.

Step	Keys to press	Explanation	Display
1.	**PROG**	Begin the edit program mode	**OPEN:??**
2.	**01** **ENT**	This is the file number to assign to this new message file	**[CYCLIC]**
3.	**MET** **PREV** or **NEXT**	Assign the method of display to an **Immediate**	**[IMMED]**
4.	**COL** **PREV** or **NEXT**	Assign the color **Green**	**[GRE]**
5.	**FONT** **PREV** or **NEXT**	Assign the font =5*6 Short	**[5×6]**
6.	**WELCOME**	Enters in message text	**WELCOME**
7.	**RUN**	Exit out of edit message mode	**SAVE? (Y/N)**
8.	**Y**	Save the data file as 01	**Message begins to be displayed**

3.5: Example 5- Insert beep, speed or pause

Beep: Type of beep sound can be chosen during displaying on a sign.
Speed: Messages can be speeded up or slowed down. It is available for your sign, see Appendix
A.
Stay timee: Generate a stay time within the programmed message, see Appendix A too.

3.5.1: Software operation

(1) Right click the mouse
(2) Insert **Beep 1**
(3) Insert **Speed 3[default]**
(4) Insert **Pause 5**

3.5.2: Remote Control Operation

User can insert beep, speed or pause of the message used by hand-held remote control.

Step	Keys to press	Explanation	Display
1	**PROG**	Begin the edit program mode	**OPEN:??**
2	**01 ENT**	This is the file number to assign to this new message file	**[CYCLIC]**
3	**BEEP PREV or NEXT**	Assign type of beep	**[BEEP 1]**
4	**SPE PREV or NEXT**	Assign type of speed	**[SPEED 3]**
5	**PAU PREV or NEXT**	Assign type of pause	**[PAUSE 5]**
6	**WELCOME**	Enter message text	**WELCOME**
7	**RUN**	Exit edit message mode	**SAVE? (Y/N)**
8	**Y**	Save the data file as 01	Message begins to be displayed

4: Advanced Messaging

4.1: Example 6-Setting time or date

4.1.1: Software operation

(1)Update corrected time and date from PC clock.

(2) Click "Send" to update the change.

4.1.2: Remote control operation

User can set time or date of the message used by hand-held remote control.

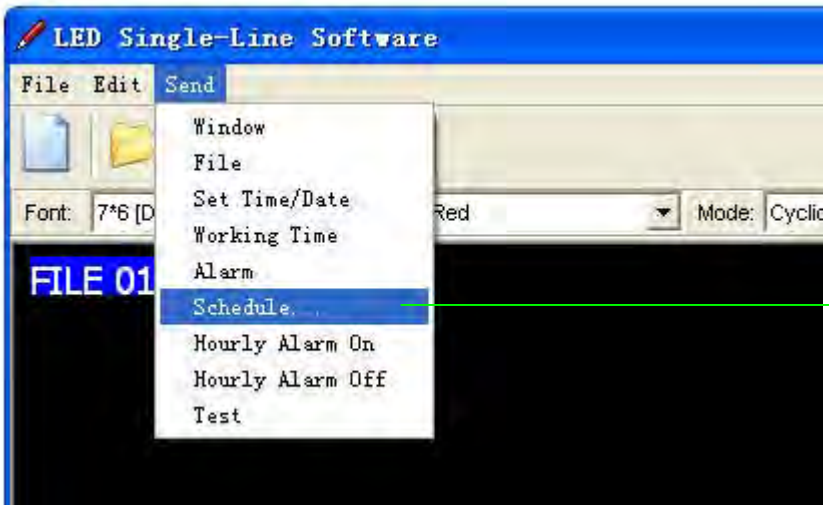
Step	Keys to press	Explanation	Display
1.	**PROG**	Begin the edit program mode	**OPEN:??**
2.	**01** **ENT**	This is the file number to assign to this new message file	**[CYCLIC]**
3.	**Time**	Enter into time function mode	**SET TIME**
4.	**ENT**	Display current time	**[00:00:00]**
5.	← **or** →	Choose option of hour, minute or second	**[--:--:--]**
6.	**PREV** **or** **NEXT**	Modify hour, minute or second	**[--:--:--]**
7.	**ENT**	Confirm new time setting	**[13:25:02]**
8.	**Time** **NEXT**	Enter into date function mode	**SET DATE**
9	**ENT**	Display current date	**[SA 17 –05-01]**
10	← **or** →	Choose option of year, month or day	**[XX XX –XX - XX]**
11	**PREV** **or** **NEXT**	Modify year, month or day	**[XX XX –XX - XX]**
12	**ENT**	Confirm new date setting	**[TH 02 –09–04]**
13	**RUN**	End the edit program mode	**SAVE?(Y/N)**
14	**Y**	Save the message as data file number 01	Message begins to be displayed

4.2: Example 7- Programming filename messages in sequence

4.2.1: Software operation

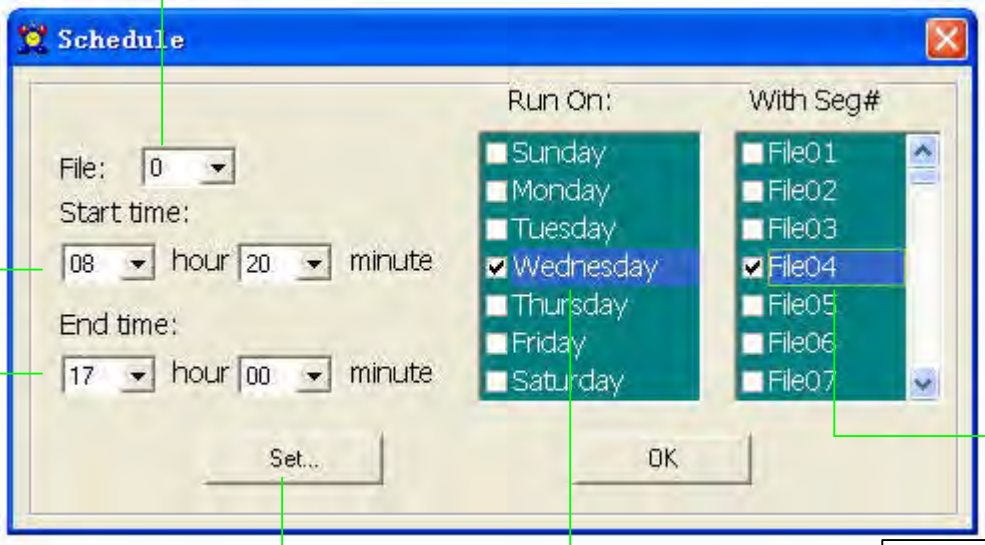
In this example, it leverages the power of sequencing to achieve desired results. We'll display messages by their files' names (**FILE01**, **FILE03**) in certain order, and disappear at times you specified.

* Note: Displaying messages in time order will work only as long as the sign has power. When your
sign loses power, its internal clock becomes inaccurate and must be reset again. (See 4.1.1)



(1) Select **Schedule...**

(2) Select 0, totally there are 10 different kind of sequence files, from 0 to 9 , which you can specify.



(5) Select File04

(6) Display on Wednesday ONLY.

(7) Click **Setting** to update the changes

(3) On time is 08:20

(4) Off time is 17:00

4.2.2: Remote control operation

Sequence files have special names that begin with the letter "S" followed by a single digit number (S0-S9). As such, there are only ten sequence files, which can be stored and retrieved by the sign. Let's say that as the owner of a restaurant named Box Car Express. You have daily specials that appeal to the lunch crowd at noon. You have already created the following files:

File Number	Message
10	**Welcome to the Box Car Express**
11	**Today's special is**
12	**2-Pc. Chicken Meal with**
13	**Mashed Potatoes and Gravy.**
14	**Our drink Special is Diet Coke.**

You may want to display the above messages from 10:00 am to 1:00 pm, Monday to Friday. In order to display the entire message, your sequence file would contain the line:
10 11 12 13 14

Step	Keys to press	Explanation	Display
1.	**PROG**	Begin the edit message mode	**OPEN :??**
2.	**S**	For sequential file	**[SO]**
3.	**1 ENT**	Enter sequential file number	**DAY 0 1 2 3 4 5 6**
4.	→	Move right	1 high lighted
5.	**NEXT or PREV**	Toggle for ON/OFF	1 in green with red background
6.		Repeat step 4 & 5 for 2、3、4、5 until all 2、3、4、5in green color	
7.	**S**	Set start time	**START 00:00**
8.	**NEXT or PREV**	Change the start timer	The digit in green will be changed
9.	← **or** →	Use the arrow key for proper digit	
10.		Repeat steps 8 & 9 until display shown **10:00**	
11.	**S**	Set stop time	**END 23:59**
12.		Repeat 8 & 9 until display shown **13:00**	
13.	**ENT**	Confirm the time setting	**S1**
14.	**10 11 12 13 14**	This is the sequence of file numbers to display, separated by a space.	
15.	**RUN**	Exit the edit program mode	**SAVE?(Y/N)**
16.	**Y**	Save the sequence file as **S1**	Message begins to be displayed

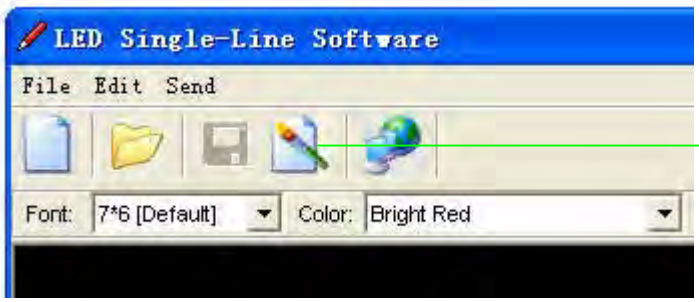
The real advantage of sequencing files is the ability to change only one segment of a long message! If you decide to change the meal special but not the drink special, you need only edit file number 12.

In essence, sequencing saves your time from having to edit long messages when only minor changes are needed.

Please be remained that once there is any sequence file and the time setting is valid, the sign will display the preset message starts from sequence file S0 through S9.

4.3: Example 8- Creating your own custom graphics & logo

4.3.1: Software operation

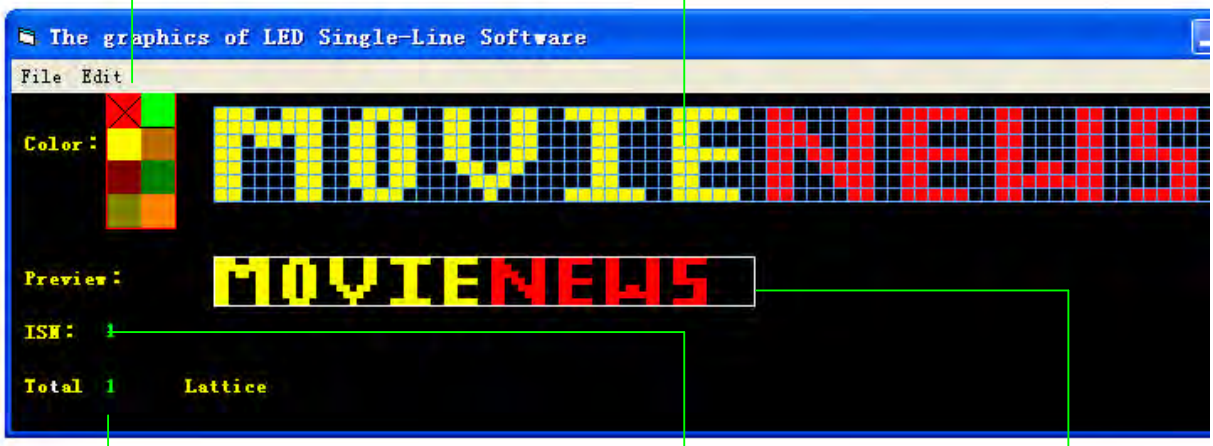


(1) Click **Lattice** icon to edit your graphic or logo.

Note: The maximum no. of user-defined graphics can be installed in the sign is 8, from graphic A —graphic H.

(3) Create your graphics in this area.
Note: The graphic will be automatically saved.
Note: Click left mouse to draw dot by dot
Note: Click right mouse to delete a dot.

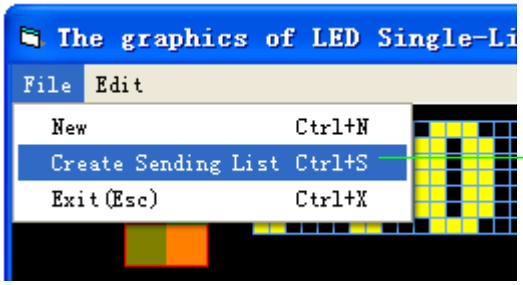
(2) Select the palette for different color.



(5) The total numbers of the graphics had defined by the user.

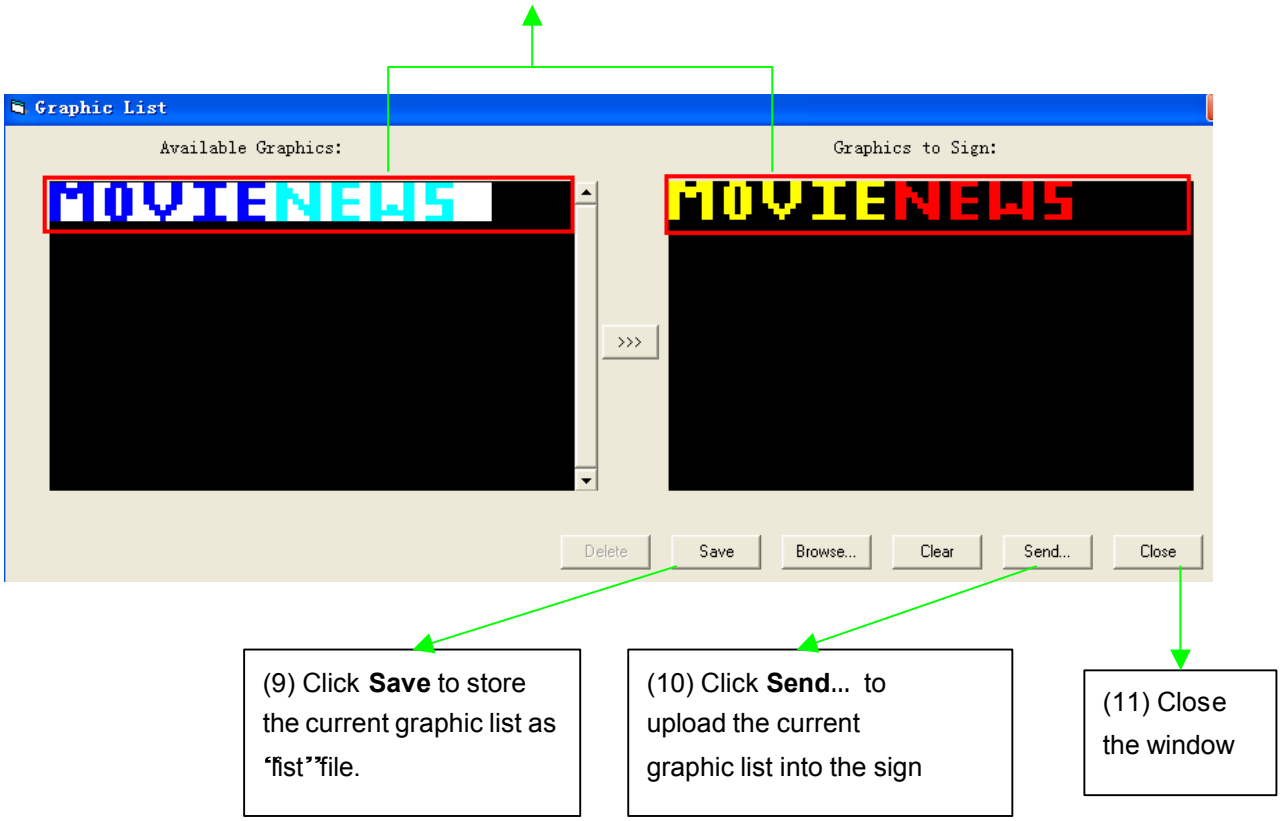
(6) The no. of the graphic that is editing now.

(4) The preview of graphic is the
same as the content in the editing area.



(7) Select Create Sending List to create your own graphic list

(8) Double click the graphic to add into the current graphic list
Note: The maximum no. of user-defined graphics can be installed in the sign is 8, from **Graphic A**- **Graphic H**.

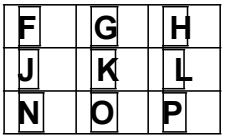


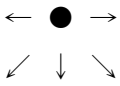
Overview of screen layout

Name	Sub-menu	Description
File	**Save as**...	Save as another ISN number
	Create Sending List	⌘ Save all the custom graphics as a "lst" file. (Note: the maximum no. of user-defined graphics is 8) ⌘ Send the graphic list into the sign. (Note: the maximum no. of user-defined graphics can be installed into the sign is 8,
	Exit	Close the graphic editing window
Lattice	**Create a new lattice**	Create another graphic
	Editing old lattice	Open an old lattice for the editing
	Clear current lattice	Clear the current graphic

4.3.2: Remote control operation

User can make his own graphic by hand-held remote. Press key GRA to choose the appropriate option and after select specified memory location you want , the display only with a dot of cursor (when enter the MAKE GRAPH function).To edit the graph, user can press key G , H , L , P , O , N , J , F to move the cursor onto specified arrows directions, I . e . N, NE, E, SE, S, SW, W, NW respectively.

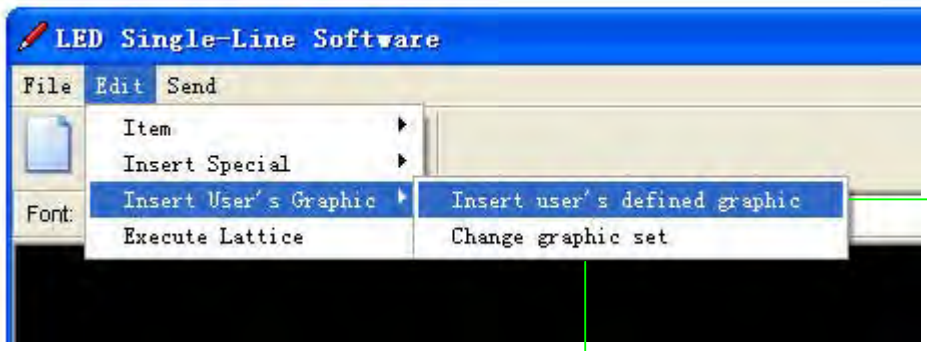




- **PREV** or **NEXT** key **:** Change the LED dot color continuously.
- **K** key : If user wants to draw a line, he can press the key and makes a line through the cursor position. To turn off the draw line function by press **K** key again.

4.4: Example 9- Displaying your own custom graphics & logo

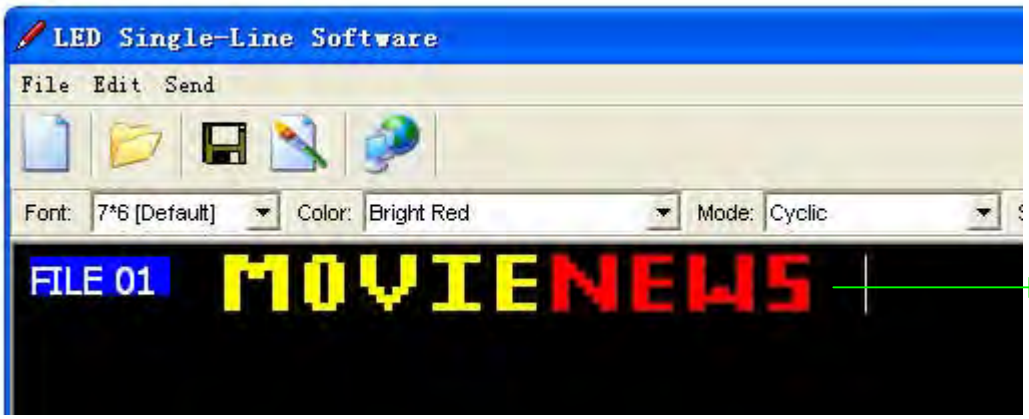
4.4.1: Software operation



(1) Select **Insert user's defined graphic** to add your own graphic.

Note: Change graphic set is not applicable in this manual.

(2) Select your own graphic and then click **Insert.**



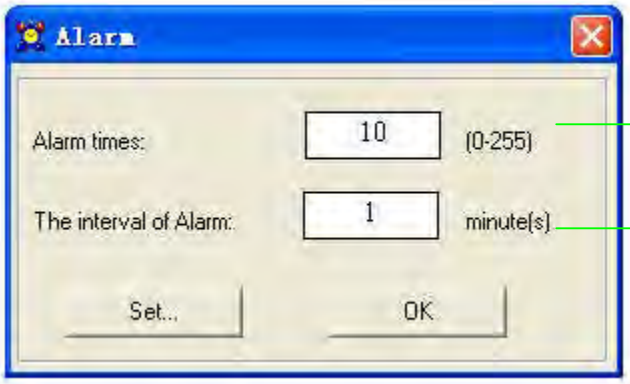
(3) Your graphic is inserted in **FILE01**

4.4.2: Remote control operation

In order to get a graphic for displaying between any messages, user should firstly enter the Edit mode at the desired location, press **GRA** and cycle through the functions and press **ENT** when the display shown **"GET GRAPH"**. All preset graphics will cycle through with the key **PREV** or **NEXT** pressed. Press **ENT** for the right one.

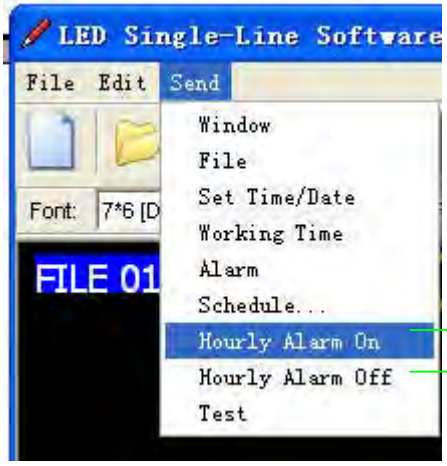
5: Other Timer Options

5.1: Software operation



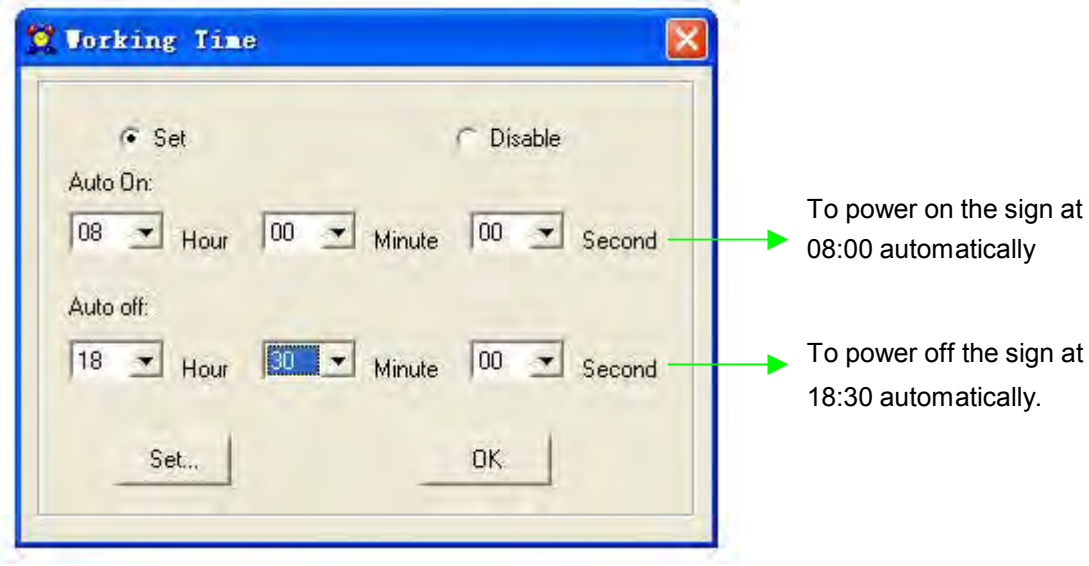
The sign will alarm for 10 times

The interval of each two alarms is 1 minute.



set the hourly alarm on.

set the hourly alarm off



Note that: You may only set the timer functions while running your message sign.

5.2: Remote control operation

To select the timer function while in edit mode at the end of a message is fine, press the **TIME** key. Press the **NEXT** and **PREV** keys to cycle through the timer functions and press the **ENT** key to make your selection.

Function	Description
SET TIME	Adjust the Real Time Clock
SET DATE	Adjust the Date
ALARM	Set alarm times and interval
HOUR ALARM	Set the hourly alarm On/Off
12H MODE	If selected, the time will be displayed in 12-hour format (Note: while programming, always enter the time in 24-hour format)
24H MODE	If selected, the time will be displayed in 24-hour format
ADD TIME	Add a time display screen in the data file
ADD DATE	Add a date display screen in the data file
OFF TIME	Tums off at the programmed time of day
ON TIME	Tums on at the programmed time of day

Additional Tips On Alarm Setting-

When you select the Alarm option, the sign will indicate *C: XXXM: XXX*. Where **XXX** is a number from **000** to **255**.
C is the total times of the alarm to be activated, and **M** is the time interval between two activations.

Example-

C: 123M: 001 - this means that there will be 123 times of alarm signal, and the time interval between each alarm signals will be 1 minute.

Note that: You may only set the timer functions while running your message sign.

Appendix A: Additional Programming Tips

Function Code	Definition	Possibilities	Control
METHOD	Display Option	Cyclic	[CYCLIC]
		Immediate	[IMMED]
		Open from Right	[OPEN←]
		Open from Left	[OPEN→]
		Open from center	[OPEN<>]
		Open to Center	[OPEN><]
		Cover from Center	[COVER<>]
		Cover from Right	[COVER←]
		Cover to Left	[COVER→]
		Cover to Center	[COVER><]
		Scroll Up	[SCROLL↑]
		Scroll Down	[SCROLL↓]
		Interlace to Center	[INTER><]
		Interlace to Cover	[INCOVER><]
		Cover Up	[COVER↑]
		Cover Down	[COVER↓]
		Scan Line	[SCANLN]
		Explode	[EXPLOED]
		Pac Man	[PACMAN]
		Pall & Stack	[FALL]
		Shoot	[SHOOT]
		Flash	[FLASH]
		Random	[RANDOM]
		Slide in	[SLIDE IN]
		Auto*(Note*: It is appeared in window software only, but not available in remote control.)	[AUTO]
COLOR	Alters the color of text	See Appendix B	
FONT	Changes the shape and size of characters	5×6 Short	[5×6]
		5×11 Short & Wide	[5×11]
		7×6 (Default)	[7×6]
		7×11 Wide	[7×11]
		7×9	[7×9]
		7×17 Extra Wide	[7×17]
		Small Fonts	[Small]

SPEED	Change the scrolling speed of the display	Speed 1(Fastest)	[SPEED 1]
		Speed 2	[SPEED 2]
		Speed 3	[SPEED 3]
		Speed 4	[SPEED 4]
		Speed 5	[SPEED 5]
		Speed 6	[SPEED 6]
		Speed 7	[SPEED 7]
		Speed 8(Slowest)	[SPEED 8]
GRAPHICS	Editable by user		[GRAPH A]
			[GRAPH B]
			[GRAPH C]
			[GRAPH D]
			[GRAPH E]
			[GRAPH F]
			[GRAPH G]
			[GRAPH H]
	Non- editable by user	City	[GRAPH I]
		Car	[GRAPH J]
		Vessel	[GRAPH K]
		Tel	[GRAPH L]
		Nature	[GRAPH M]
		Ship	[GRAPH N]
		Swim	[GRAPH O]
		Cat	[GRAPH P]
PHRASE	Generate an animated pre-programmed display	MERRY X"MAS	[ANIM1]
		HAPPY NEW YEAR	[ANIM2]
		4 TH JULY	[ANIM3]
		HAPPY EASTER	[ANIM4]
		HAPPY HALLOWEEN	[ANIM5]
		DON"T DRINK & DRIVE	[ANIM6]
		NO SMOKING	[ANIM7]
		WELCOME	[ANIM8]
PAUSE	Generate a pa use within the programmed message	Pauses for 2second delay	[PAUSE1]
		Pauses for 3second delay	[PAUSE2]
		Pauses for 4second delay	[PAUSE3]
		Pauses for 6second delay	[PAUSE4]
		Pauses for 10second delay	[PAUSE5]
		Pauses for 20second delay	[PAUSE6]
		Pauses for 30second delay	[PAUSE7]
		Pauses for 60second delay	[PAUSE8]

Appendix B : Listing Of Color

Color Name	Display Code
Red	[RED]
Bright Red	[RED] *
Orange	[ORA]
Bright Orange	[ORA] *
Yellow	[YEL]
Bright Yellow	[YEL] *
Green	[GRE]
Bright Green	[GRE] *
Layer Mix(Rainbow)	[MIX]
Bright Layer Mix(Rainbow)	[MIX] *
Vertical Mix	[MIX]
Saw Tooth Mix	[MIX]
Green on Red	[MIX]
Red on Green	[MIX]
Orange on Red	[MIX]
Yellow on Green	[MIX]

⌘ The color of the dots will not change, except the brightness

Appendix C: Listing Of International Characters

English Character	International Characters
A	Ä Å Æ
C	Ç Ć
E	É
N	Ñ
O	Ö Ó
S	Ś
U	Ü
Z	Ż Ź
a	â ä à å æ á
c	Ç
e	é ê ë è
i	
n	ñ ń
o	ô ö ò ó
t	
u	ü û ù ú
y	Ÿ
Space	α β Γ π Σ σ µ τ Φ Θ Ω ∞ δ φ
?	¿
$	¢ £ ¥ Pt €

Appendix D: Listing Of Symbol Characters

Note: The actual symbol appear in brackets (“[ ]”) during the programming mode

Sunny	Cloudy	Rainy	Clock
Phone	Glasses	Faucet	Rocket
Alien	Key	Sweater	Helicopter
Car	Tank	House	Teapot
Trees	Duck	Motorcycle	Bike
Crown	Hearts	Right Arrow	Left Arrow
Lower Left Arrow	Upper Left Arrow	Mug	Chair
Shoe	Martini Glass		

Appendix E: Change Password

Step	Keys to press	Explanation	Display
1.	**PROG**	Enter Edit mode	**OPEN: ??**
2.	**00 ENT**	Enter file 00	**OLDFIL [CYCLIC]**
3.	Press → while **ALT** is being hold	Fast shift	
4.	Repeat step 3	A few times until you reach to the end of the file, this is to make sure you will not modify the content of the file while doing password change	
5.	**CPW**	Enter password mode	**UNUSE PASS**
6.	**NEXT**		**USE PASS**
7.	**NEXT**		**RES PASS**
8.	**NEXT**	Change password	**CHANGE: *****
9.	**AAA ENT**	Change the password to **AAA**	**AGAIN: *****
10.	**AAA ENT**	Confirm the password	You have changed the password to **AAA**.

*** Note: If for any reason the password is lost or forgotten, you must access the DIP switch in the back of the sign unit (not the remote control) and move Switch 8 to ON.

Troubleshooting

No display	-Check if the power socket located at the back of the sign is connected. -Check if the AC power plug is plugged into the wall outlet. -Check if the main power of the AC outlet is normal.
No response to remote control	-Check if the batteries of the remote control still have enough energy. If user is no sure, please replace all the batteries. -Check if the batteries of the remote control are placed at right polarity. Please follow the markings in the battery compartment. -Check if there is anything between the remote and the sign blocking the remote
No display but response to the remote control	-Check if the auto on/auto off time setting is correct. -Check if the data in the files are valid. -If you are not sure, you can enter the edit mode and press "CLR" key of the remote control, select "DEL ALL" to erase all data, this will reset the sign to display the default demo messages.
If the above procedures do not work, please contact your dealer.	

Remarks: When edit Turkey characters, after press ***C*** *you just need to press* ***NEXT*** *and the other characters will take on.*

Logiciel de rédaction de messages

Mode d'emploi
Pour

COMMANDE PAR PC ET PAR TELECOMMANDE

Pour les journaux lumineux

MOVING-MES15R

MOVING-MES20RGY

Table des matières

1: Informations générales 3
1.1: Fonctionnement par télécommande 3
1.2: Fonctionnement par PC 3
1.3: Installation de l'appareil sur une surface 3

2: Fonctions de base 4
2.1: Mise sous tension et arrêt 4
2.2: Système requis 4
2.3: Fonctionnement du logiciel 4
2.4: Fonctionnement par la télécommande 6

3: Initiation 8
3.1: Exemple 1- Message simple en 7 étapes 8
3.2: Exemple 2- Insertion de textes, l'heure, la date, des symboles, graphismes, caractères et cartoon 8
3.2.1: Utilisation du Logiciel 8
3.2.2: Utilisation de la télécommande 9
3.3: Exemple 3- Créer/supprimer des messages dans différents noms de fichiers 11
3.3.1: Utilisation du Logiciel 11
3.3.2: Utilisation de la télécommande 12
3.4: Exemple 4-Réglages de méthodes, polices et couleurs 12
3.4.1: Utilisation du Logiciel 12
3.4.2: Utilisation de la télécommande 13
3.5: Exemple 5- Insertion d'un bip, vitesse ou pause 13
3.5.1: Utilisation du Logiciel 13
3.5.2: Utilisation de la télécommande 13

4: Fonctions avancées 14
4.1: Exemple 6- Réglage de l'heure et de la date 14
4.1.1: Utilisation du Logiciel 14
4.1.2: Utilisation de la télécommande 14
4.2: Exemple 7- Programmation de messages en séquence 15
4.2.1: Utilisation du Logiciel 15
4.2.2: Utilisation de la télécommande I 16
4.3: Exemple 8- Création de vos propres graphismes & logos 16
4.3.1: Utilisation du Logiciel 16
4.3.2: Utilisation de la télécommande 18
4.4: Exemple 9- Affichage de vos propres graphismes & logos 20
4.4.1: Utilisation du Logiciel 20
4.4.2: Utilisation de la télécommande 20

5: Autres options de programmation 21
5.1.1: Utilisation du Logiciel 21
5.1.2: Utilisation de la télécommande 22

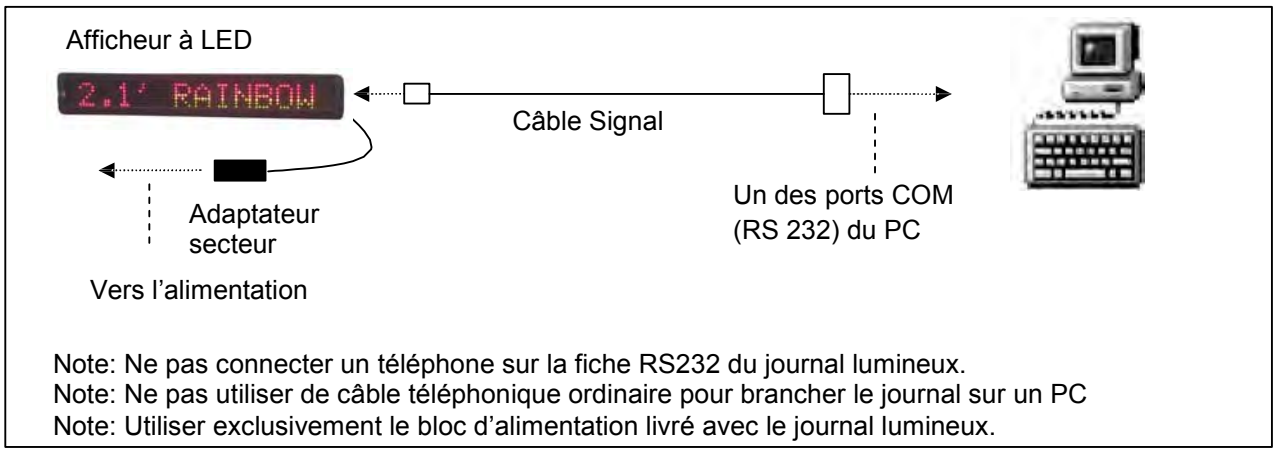
Annexe A: Quelques conseils de programmation 23
Annexe B: Liste des couleurs 25
Annexe C: Liste des caractères internationaux 25
Annexe D: Liste des symboles 26
Annexe E: Changement du mot de passe 26
Diagnostic de défaillance 27

1: Informations générales

Vous pouvez commander votre journal lumineux de 2 façons:
- ⌘ A l'aide de la télécommande
- ⌘ A l'aide d'un PC

1.1: Utilisation de la télécommande
La télécommande est un clavier à main qui permet de programmer l'appareil. Ce manuel vous explique comment programmer vos messages au moyen d'une télécommande.

1.2: Utilisation d'un PC
Pour cela, il vous faut des connecteurs spécifiques et un logiciel:



Note: Ne pas connecter un téléphone sur la fiche RS232 du journal lumineux.
Note: Ne pas utiliser de câble téléphonique ordinaire pour brancher le journal sur un PC
Note: Utiliser exclusivement le bloc d'alimentation livré avec le journal lumineux.

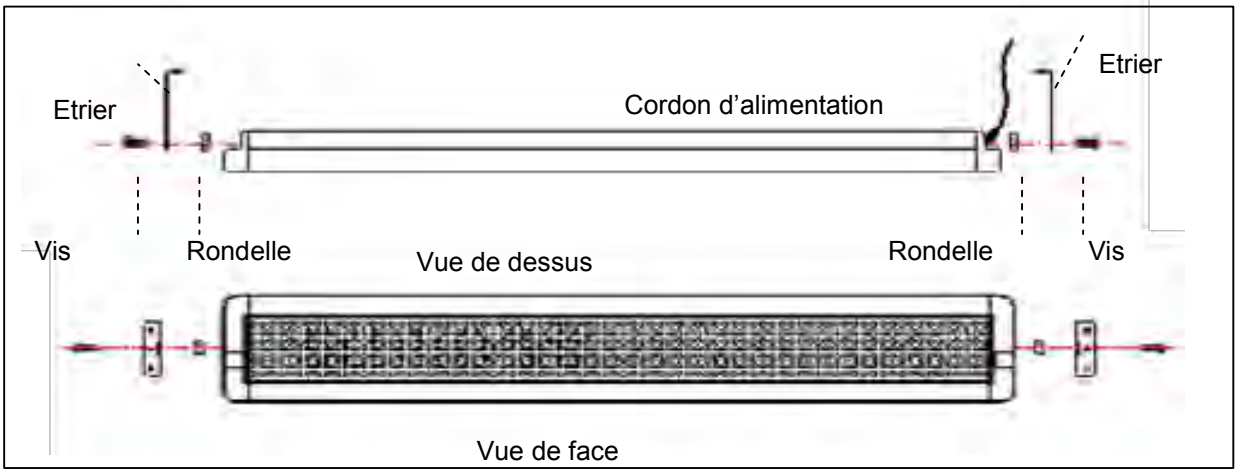
1.3: Fixation du journal sur une surface

Vous pouvez installer l'appareil sur un mur.
Note: Uniquement pour utilisation à l'intérieur.
Note:
- ⌘ Ne pas monter ni attacher l'alimentation sur quoi que ce soit.
- ⌘ Ne pas laisser pendre librement l'alimentation

- ⌘ Placez l'alimentation sur une surface plane à l'abri des liquides tels que l'eau.
- ⌘ Branchez l'alimentation sur une prise facilement accessible.

Installation murale

1. Fixez les étriers de montage sur un mur ou une surface.
2. Fixez le journal sur les étriers tel qu'indiqué ci-dessous.
3. Branchez le cordon électrique sur le journal lumineux et sur une prise secteur.



2: Fonctions de base

2.1: Mise sous tension et arrêt

Lorsque vous branchez le journal sur une prise électrique, il s'allume automatiquement. Vous pouvez l'éteindre en le débranchant du secteur ou à l'aide de la télécommande.

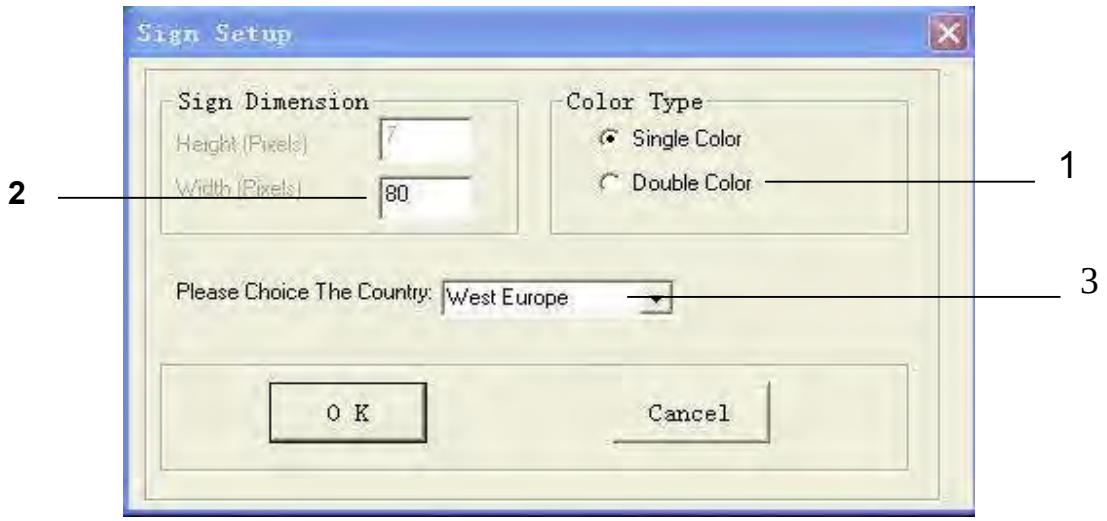
2.2: Système requis

Le PC doit être un Pentium 200 or plus, avoir 32 Mo de mémoire graphique, 100Mo d'espace disque vide et avoir comme système d'exploitation Windows 95 ou plus. Le mode d'affichage est conçu pour 800x600, des couleurs 16-bit ou 24-bit.

2.3: Utilisation du logiciel

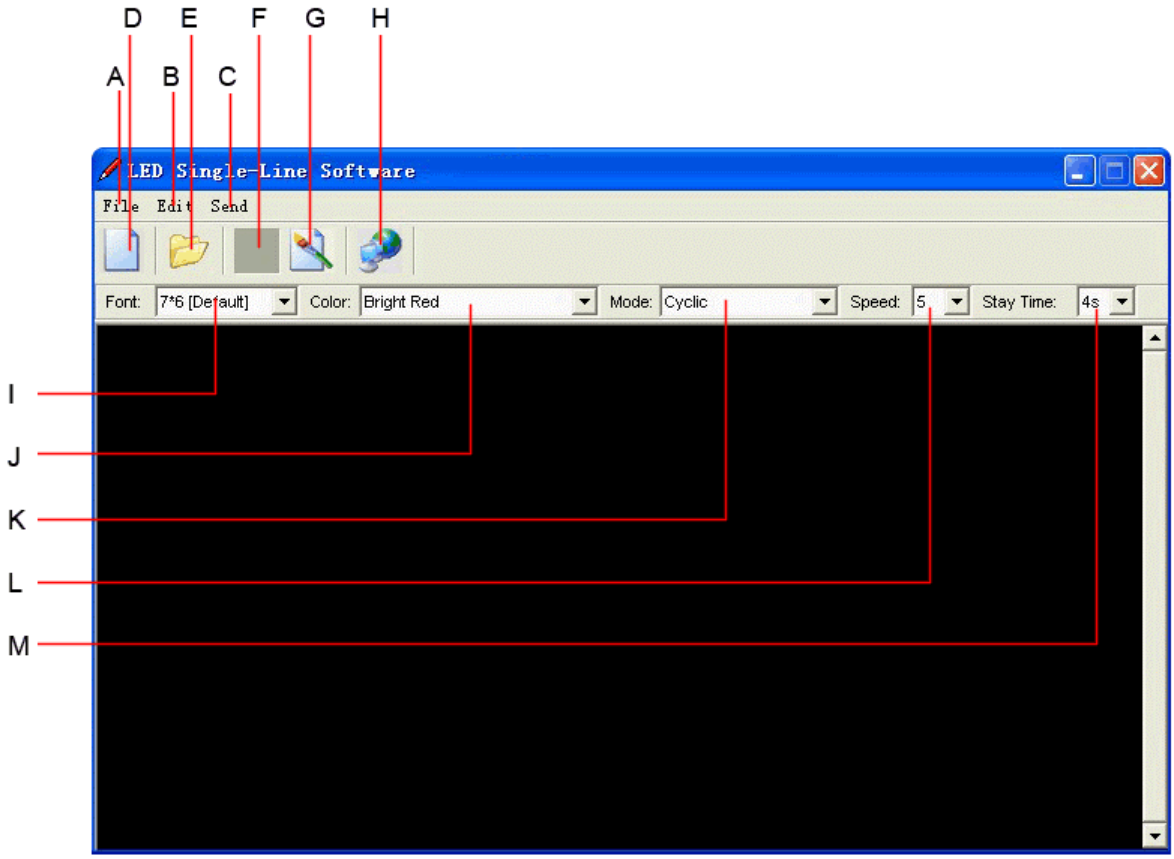
Le logiciel de rédaction de messages vous permet d'envoyer des messages sur votre journal au moyen d'un PC. Suivez les étapes suivantes pour activer votre logiciel :
Mettez votre PC sous tension et démarrez Windows 98/2000/XP.

- Insérez le CD d'installation dans le lecteur ou copiez le logiciel sur votre PC
- Double-cliquez sur l'icône pour activer le logiciel de programmation. Voici ce que vous devez voir apparaître:



Lettre	Nom	Description
1	Color	Si vous possédez le journal tricolore (MOVING-MES20RGY), sélectionnez **Double Color.** Sinon, sélectionnez **Single Color**
2	Dimension du texte en pixels	La longueur du message en pixels. Le réglage d'usine est **80**
3	Sélection du pays	

- Cliquez sur **OK** pour aller dans l'écran principal:



Description de la fenêtre

Lettre	Nom	Sous--menu	Description
A	**File**	**Clear**	Efface tout le contenu dans la zone d'édition
		Open...	Ouvrir un fichier ancien (*.sdv)
		Save	Enregistrer le fichier en cours pour utilisation ultérieure
		Save as...	Enregistre le fichier en cours sous un nouveau nom
		Exit	Quitter le logiciel
B	**Moving_ Sign**	**Send**	**- Send Edit Area's Content:** Met à jour le journal par le nouveau texte dans la zone d'édition. **- Send Disk File... :**Met à jour le journal avec le fichier *.sdv enregistré
		Execution lattice	Création d'un graphisme personnalisé de 7x80 pixels (haut.x larg.) Note: l'utilisateur peut créer jusqu'à 8 graphismes
		Special function	Planification automatique des fonctions M/A, alarme, mise à l'heure du journal
		Moving Sign option	Options selon le modèle
		Test	Envoi d'un signal de test au journal
C	**Send**		Mise à jour du journal par le nouveau message dans la zone d'édition
D	**New**		Efface le contenu dans la zone d'édition
E	**Open**		Ouvre un fichier déjà existant (*.sdv)
F	**Save**		Enregistre le fichier en cours (*.sdv) pour utilisation ultérieure
G	**Graphic edit**		Création d'un graphisme personnalisé de 7x80 pixels (haut.x larg.) Note: l'utilisateur peut créer jusqu'à 8 graphismes
H	**Font**		7 polices de caractère
I	**Color**		16 combinaisons de couleur
J	**Text edit area**		Tapez vos messages ici

2.4: Utilisation de la télécommande

- Appuyez sur PROG pour aller en mode d'édition de texte
- Tapez votre mot de passe (**default="000"**) appuyez sur ENTER
-Tapez:"OPEN: 01" puis ENTER
- Commencez la programmation

Pointez l'extrémité de la télécommande sur la façade du journal

Maintenez **ALT** appuyé puis appuyez sur ON/OFF pour allumer et éteindre

Appuyez sur **RUN** pour quitter le mode de programmation

En mode édition:
Maintenez **ALT** appuyé et appuyez sur **GRA** pour mettre le journal dans un des modes suivants:
(Passez d'un mode à l'autre avec **PREV** ou **NEXT**. Sélectionnez un mode avec **ENT**)
-**GET GRAPH** – pour importer un graphisme **GRAPH A-P**
- **MAKE GRAPH** – pour créer un graphisme dans les **NUMBER A –H**
- **EDIT GRAPH** – pour éditer les **GRAPH A** à **P** et l'enregistrer dans un emplacement **NUMBER A** à **H**

Caractères spéciaux et symboles

Appuyez sur PREV ou NEXT pour passer d'un mode à l'autre

SPA insère un espace entre les caractères

Maintenez **ALT** appuyé et appuyez sur une touche pour sélectionner le caractère ou le symbole au-dessus de la touche sélectionnée

Point	Touche	Description
1	**ON/OFF**	Marche/Arrêt. En l'absence de message dans les fichiers **01** à **99**, le fichier **00** passe. Si les fichiers **01** à **99** contiennent des messages, le dernier fichier enregistré s'affichera.
2	**PROG**	Entrez en mode édition. Sélectionnez **01** à **99** pour entrer un message.
3	**CPW**	Utilisez **PREV** et **NEXT** pour sélectionner a) à d) : a) UNUSE PASS : Désactiver la protection par mot de passe b) USE PASS : Activez la protection par mot de passe c) RES PASS : Remise à zéro sur les valeurs d'usine 000 d) CHANGE PASS : Changer de mot de passe
4	**MET**	Sélection du mode d'affichage. Il y a 24 modes en tout. Note : Appuyez sur **PREV** et **NEXT** pour sélectionner les modes 1 à 24. Voir Annexe A
5	**PREV**	Retour en arrière
6	**NEXT**	Avance
7	**CAP**	Bascule entre majuscules et minuscules
8	**TIME**	Sélection de l'option Temps. Voir annexe B
9	**SPE**	Sélection de la vitesse de défilement (Sélection par **PREV** et **NEXT**)
10	**FONT**	Sélection la taille de la police (Sélection par **PREV** et **NEXT**)
11	**COL**	Sélection de la couleur d'affichage (Sélection par **PREV** et **NEXT**)
12	**SYM**	Sélection parmi les 30 symboles intégrés (Sélection par **PREV** et **NEXT**)

13	**CLR**	Effacement	
14	**GRA**	Sélection de l'option graphique (Sélectionnez les options suivantes par **PREV** et **NEXT**)	
		a) **GET GRAPH**	Placez le graphisme dans le message. Sélectionnez **GRAPH A** à **GRAPH P** avec les touches **PREV** et **NEXT**
		b) **MAKE GRAPH**	Créez de nouveaux graphismes dans les emplacements **NUMBER A** à **NUMBER H**
		c) **EDIT GRAPH**	Editez **GRAPH A** à **GRAPH P** et enregistrez-les dans un des emplacements de **NUMBER A** à **NUMBER H**.
15	**<=**	Déplacer le message et le curseur vers la droite	
16	**>=**	Déplacer le message et le curseur vers la gauche	
17	**Alt**	Note : Si vous souhaitez effacer le message ou la commande en mode d'édition, utilisez les touches ci-dessus pour déplacer le message ou la commande vers l'extrême gauche et appuyez sur la touche **DEL** Si vous souhaitez insérer un message ou une commande en mode édition, utilisez les touches ci-dessus pour déplacer ce message ou la commande vers l'extrême gauche et (1) appuyez sur **INS** pour insérer (2) tapez votre message ou appuyez sur la touche de commander pour l'insérer automatiquement (3) appuyez de nouveau sur **INS** pour l'écraser.	
18	**PAU**	Insère une pause dans le message programmé. Sélectionnez **PAUSE 1** à **PAUSE 8** avec les touches **PREV** et **NEXT**.	
19	**PHR**	Sélectionnez une animation programmée dans le message. Sélectionnez **ANIM 1** à **ANIM 8** avec les touches **PREV** et **NEXT**.	
20	**BEEP**	Sélectionnez un bip sonore dans le message. Sélectionnez **BEEP 1** à **BEEP 3** avec les touches **PREV** et **NEXT**.	
21	**ENT**	Confirmer l'option sélectionnée	
22	**ESC**	Retourner vers le niveau supérieur en mode édition	
23	**INS**	Reportez-vous aux points 15 et 16	
24	**DEL**	Reportez-vous aux points 15 et 16	
25	**SPA**	Insère un espace dans le message	
26	**RUN**	(1) En mode édition, appuyez sur **RUN** pour enregistrer et faire défiler le message en cours. (2) En mode affichage, appuyez sur **RUN** et entrez **01** à **99** pour sélectionner d'autres messages à afficher	
27	**S**	Programmation d'un fichier de séquence. Reportez-vous au chapitre **3.5 : Programmation d'un fichier de séquence**	
28	**F G H** **J K L** **N O P**	Curseur du pointeur directionnel. K bascule entre Activation et Désactivation du curseur Note : Le pointeur directionnel ne fonctionne qu'en mode d'édition graphique	

3: Rédaction de messages

3.1: Exemple 1- Un message simple en 7 étapes faciles

Le journal peut enregistrer jusqu'à 100 messages dans des fichiers numérotés. Ces fichiers sont numérotés de **00** à **99**. Fichier 00 est un message par défaut et uniquement en lecture seule.

Note:
Les termes soulignés indiquent des mots ou chiffres à taper. Les termes en **gras** indiquent des noms de touches. Pour corriger des erreurs, tapez sur la touche **DEL**.
Vous pouvez basculer entre les minuscules et majuscules à l'aide de la touche **CAP**. Pour afficher un symbole sur le clavier, appuyez sur la touche **ALT**. Le mot de passe par défaut est « **000** ».

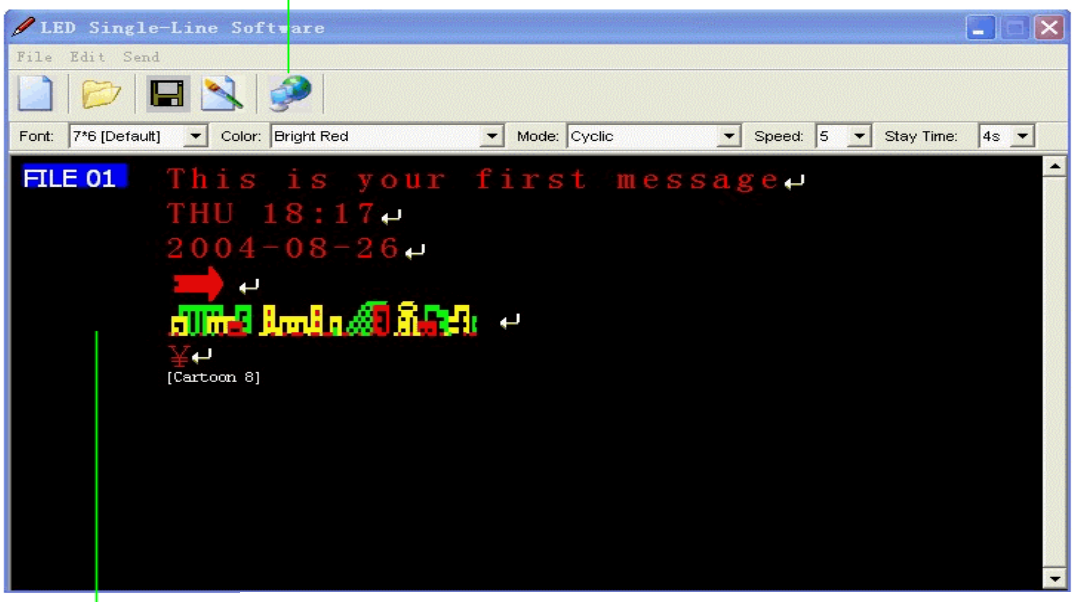
Etape	Touche à appuyer	Explication	Affichage
1	**PRO**	Démarrer le mode d'édition	**PASSWORD :*****
2	**000**	MDP par défaut	**PASSWORD :*****
3	**ENT**	Entrer en mode édition	**OPEN :??**
4	**01 ENT**	Les 2 premiers fichiers numérotés (01-99) peuvent être nommés en fichiers de message. **[CYCLIC]** est la méthode d'affichage par défaut ce qui signifie un ordre d'affichage aléatoire	**[CYCLIC]**
5	**WELCOME VISITORS**	Tapez le texte que vous voulez afficher	**WELCOME VISITORS**

6	**RU**	Fin du mode d'édition	**SAVE ? (Y/N)**
7	**Y**	Enregistrez le message comme fichier 01	Le message commence à s'afficher

3.2 : Exemple 2 : Insertion de texte, heure, date, symbole, graphique, caractère ou cartoon

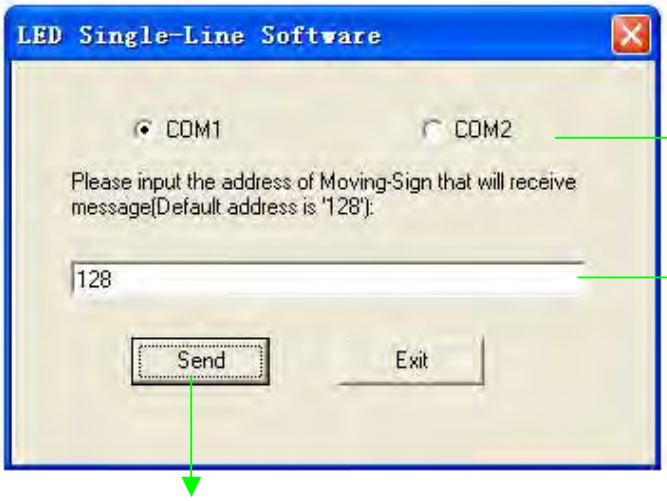
3.2.1. : Utilisation du logiciel

(2) Cliquez pour envoyer les messages dans le fichier FILE01 (default) de votre journal.



(1) Insérez du texte en tapant et faites un clic droit sur la souris pour ajouter respectivement l'heure, la date, un symbole, un graphisme, un caractère et un cartoon.

Note: La police de caractère et la couleur par défaut sont respectivement **7x 6** et **Rouge vif**



(3) Sélectionnez un port COM approprié p.ex.. COM1 ou COM2

(4) Entrez la valeur (default = 128)

(5) Cliquez sur **OK** pour commencer la transmission. Le nouveau message s'affiche sur le journal lumineux

Note: Dans cet exemple, le mode d'affichage est **CYCLIQUE**.

Note: Si le message affiché dépasse une page de l'écran à LED, le mode d'affichage sera [ÔPEN←], quel que soit le mode sélectionné.

3.2.2: Utilisation de la télécommande

Etape	Touche à appuyer	Explication	Affichage
1	**PRO**	Démarrer le mode d'édition	**PASSWORD :*** **
2	**000**	MDP par défaut	**PASSWORD :*** **
3	**ENT**	Entrer en mode édition	**OPEN :??**
4	**01 ENT**	Les 2 premiers fichiers numérotés (01-99) peuvent être nommés en fichiers de message. **[CYCLIC]** est la méthode d'affichage par défaut ce qui signifie un ordre d'affichage aléatoire	**[CYCLIC]**
5	**CPW ENT**	Désactive le mot de passe **Note : Supposez que la fonction de mode de passe a été désactivée dans le reste de ce manuel	**[UNUSE PASS]**
6	C'est votre 1er message	Tapez le texte que vous souhaitez afficher	
7	**TIME**	Entrez en mode de temps	**SET TIME**
8	**PREV PREV PREV PREV ENT**	Insérez l'heure d'affichage de votre message	**ADD TiME**
9	**TIME**	Entrez en mode de temps	**SET TIME**
10	**PREV PREV PREV ENT**	Insérez la date d'affichage de votre message	**ADD DATE**
11	**SYM**	Entrez en mode symbole	**[-><-]**
12	**PREV ou NEXT ENT**	Spécifiez le mode graphique	**[→]**
13	**GRA**	Entrez en mode graphique	**GET GRAPH**
14	**PREV ou NEXT ENT**	Sélection d'un graphique	**[GRAPH A]**
15	**$**	Entrez en mode caractère	**[$]**
16	**PREV ou NEXT ENT**	Sélectionnez un caractère spécifique	**[¥]**
17	**Phr**	Entrez en mode cartoon	**[ANIM 1]**
18	**PREV ou NEXT ENT**	Sélectionnez un cartoon	**[ANIM 8]**
19	**Run**	Terminer le mode d'édition	**SAVE ? (Y/N)**
20	**y**	Enregistrez le message comme fichier 01	Le message commence à défiler

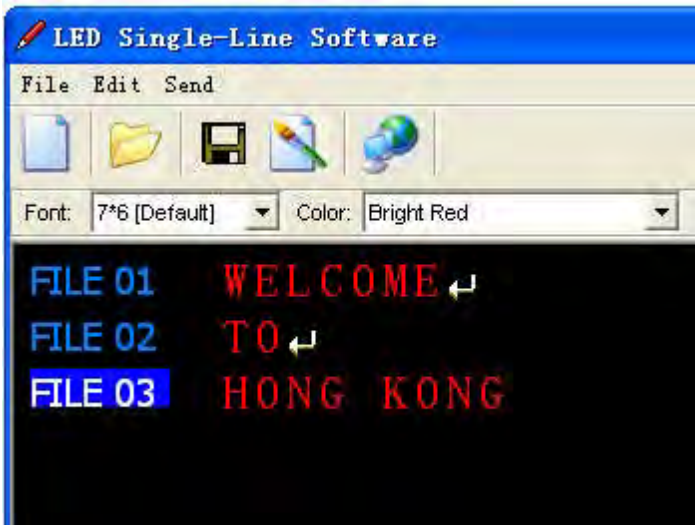
Voici quelques points importants que vous avez appris du premier exemple :

- Vous entendez un bip lorsque le journal accepte l'entrée de la télécommande. Ainsi vous avez la certitude que le signal de la télécommande a bien été reçu et compris
- La couleur par défaut du message est rouge vif et la taille de la police est de 7x6
- Vous avez la possibilité de sauvegarder votre message à la fin de la programmation
- Le journal commence toujours par le mode d'affichage par défaut qui est **[CYCLIC]** ce qui signifie qu'il passe par toutes les couleurs et modes possibles d'une manière aléatoire.
- Afin d'utiliser des caractères internationaux dans vos message, vous devez d'abord saisir le caractère équivalent anglais et utiliser ensuite les touches **NEXT** et **PREV** pour faire défiler les caractères internationaux, p.ex. tapez « $ » et appuyez sur **NEXT** pour voir apparaitre le caractère « ¢ ». Pour les caractères internationaux qui n'ont pas de correspondance en anglais, tapez un espace **SPA** et faites défiler la liste des caractères disponible au moyen des touches **NEXT** et **PREV**. Voir Annexe D pour de plus amples informations.

3.3: Exemple 3- Création / suppression de message dans des fichiers

Vous pouvez créer / effacer des messages dans des fichiers numérotés au moyen du clavier ou de la télécommande.

3.3.1: Utilisation du logiciel



Appuyez sur les touches **CTRL** + **ENTER** pour créer différents noms de fichier tels que FILE 02, FILE 03, etc. Note : Vous pouvez créer au total des fichiers de 01 à 99.
Si vous vous trompez en tapant, vous pouvez corriger votre erreur en appuyant sur la touche **DEL** jusqu'à ce que vous ayez corrigé le(s) erreur(s) et ressaisir le texte correctement.

3.3.2. : Utilisation de la Télécommande
Pour créer et éditer un message au moyen de l télécommande, vous devez suivre les étapes ci-après. Si un message existe déjà dans le numéro de fichier, l'afficheur indique **[OLDFIL] [CYCLIC]** ([pas forcément **CYCLIC** car cela dépend du contenu du fichier).

Etape	Touches à appuyer	Explication	Affichage
1	PROG	Démarrez le mode d'édition	**OPEN??**
2	01 ENT	C'est le n° de fichier d'un fichier précédemment sauvegardé	**OLDFIL [CYCLIC]**
Vous pouvez maintenant éditer ou créer un nouveau message			
3	RUN	Terminer le mode d'édition	**SAVE? (Y/N)**
4	Y	Il faut ré-enregistrer le fichier	Le message s'affiche

Il peut arriver que l'utilisateur souhaite effacer une partie du message. Le journal donne cette possibilité. Après avoir démarré le mode d'édition, l'utilisateur peut appuyer sur la touche **CLR** et faire défiler les différentes fonctions à l'aide des touches **PREV** ou **NEXT**.

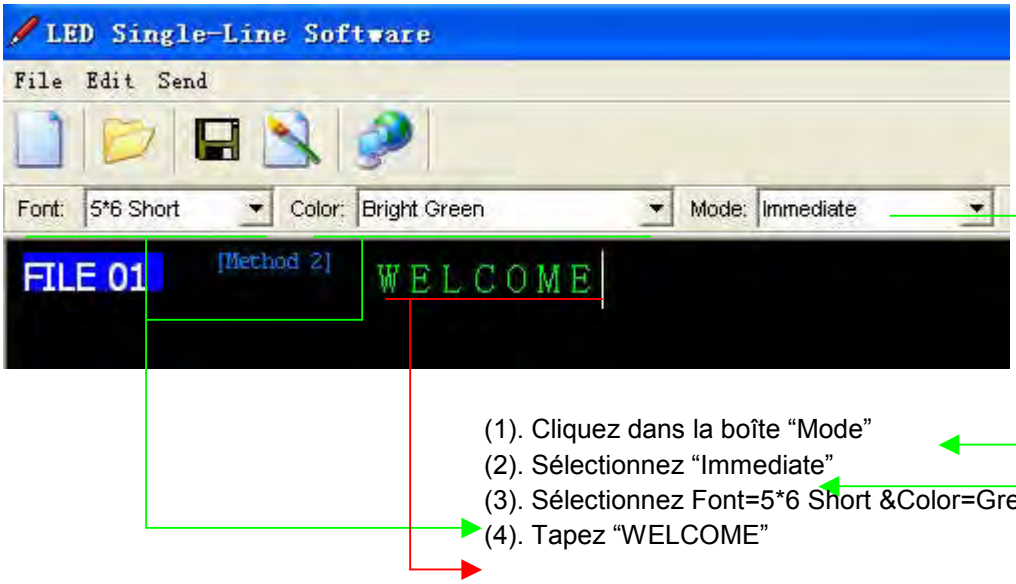
Voici la liste des fonctions d'effacement et leur utilisation :

- DEL ALL — Effacer tous les fichiers de message
- DEL FILE ?? — Effacer un fichier spécifique
- DEL MSG — Effacer le message du fichier actuellement ouvert
- DEL ON/OFF — Désactiver la fonction de mise en marche/arrêt automatique
- DEL ALARM — Désactiver la fonction d'alarme

3.4: Example 4- Réglage des modes, polices et couleurs

Mode: Type de déplacement, voir annexe A.
Fonts: Style de police dans lequel s'affichent les caractères, voir annexe A.
Colors: Le journal peut afficher jusqu'à 16 couleurs différentes, à savoir rouge, vert, jaune, etc. plus 8 Combinaisons spécifiques de couleur: Pour voir les couleurs disponibles voir annexe B
.

3.4.1 : Utilisation du logiciel



(1). Cliquez dans la boîte “Mode”
(2). Sélectionnez “Immediate”
(3). Sélectionnez Font=5*6 Short &Color=Green
(4). Tapez “WELCOME”

(5). Sélectionnez **Font=7*6** & **Color=Rainbow**

Note: Le journal revient sur **Cyclic**

(6). Tapez “HONG KONG”

3.4.2: Utilisation de la télécommande

L’utilisateur peut choisir le mode, la police et la couleur du message. Après être allé en mode d’édition comme indiqué en 3.2.2, appuyez sur les touches → ou ← pour choisir le mode, la police ou la couleur du message.

Etape	Touche à appuyer	Explication	Affichage
1	**PROG**	Démarrez le mode édition	**OPEN :??**
2	**01 ENT**	C’est le n° de fichier à affecter à ce nouveau message	**[CYCLIC]**
3	**MET** **PREV ou NEXT**	Choisissez le mode d’affichage **Immediate**	**[IMMED]**
4	**COL** **PREV ou NEXT**	Choisissez le couleur verte	**[GRE]**
5	**FONT** **PREV ou NEXT**	Sélectionnez la taille des caractères 5*6 Short	**[5 x 6]**
6	**WELCOME**	Tapez le message	**WELCOME**
7	**RUN**	Quittez le mode d’édition	**SAVE ? (Y/N)**
8	**Y**	Enregistrez le fichier sous 01	Le message commence à s’afficher

3.5 : Exemple 5 : Insertion d'un bip, vitesse et pause

Beep : Vous pouvez choisir un bip sonore pendant l'affichage

Speed : Le défilement peut être plus lent ou plus rapide. Reportez-vous à l'annexe A pour voir les possibilités

Stay time : Générez un temps d'affichage fixe dans le message programmé. Voir annexe A

3.5.1 : Utilisation du logiciel

(1) Clic droit sur la souris
(2) Insérez **Beep 1**
(3) Insérez **Speed 3[default]**
(4) Insérez **Pause 5**

3.5.2: Utilisation de la Télécommande

L'utilisateur peut insérez un bip, choisir la vitesse et mettre l'affichage en pause au moyen de la télécommande

Etape	Touche à appuyer	Explication	Affichage
1	**PROG**	Démarrez le mode édition	**OPEN :??**
2	**01 ENT**	C'est le n° de fichier à affecter à ce nouveau message	**[CYCLIC]**
3	**BEEP PREV ou NEXT**	Choisissez le type de bip	**[BEEP 1]**
4	**SPE PREV ou NEXT**	Choisissez le vitesse	**[SPEED 3]**
5	**PAU PREV ou NEXT**	Sélectionnez le type de pause	**[PAUSE 5]**
6	**WELCOME**	Tapez le message	**WELCOME**
7	**RUN**	Quittez le mode d'édition	**SAVE ? (Y/N)**
8	**Y**	Enregistrez le fichier sous 01	Le message commence à s'afficher

4: Advanced Messaging

4.1: Example 6 -Setting time or date

4.1.1: Software operation

(1)Mettez la date et l'heure à jour à partir de l'horloge du PC

(2) Cliquez sur SEND pour appliquer la modification

4.1.2: Utilisation de la télécommande

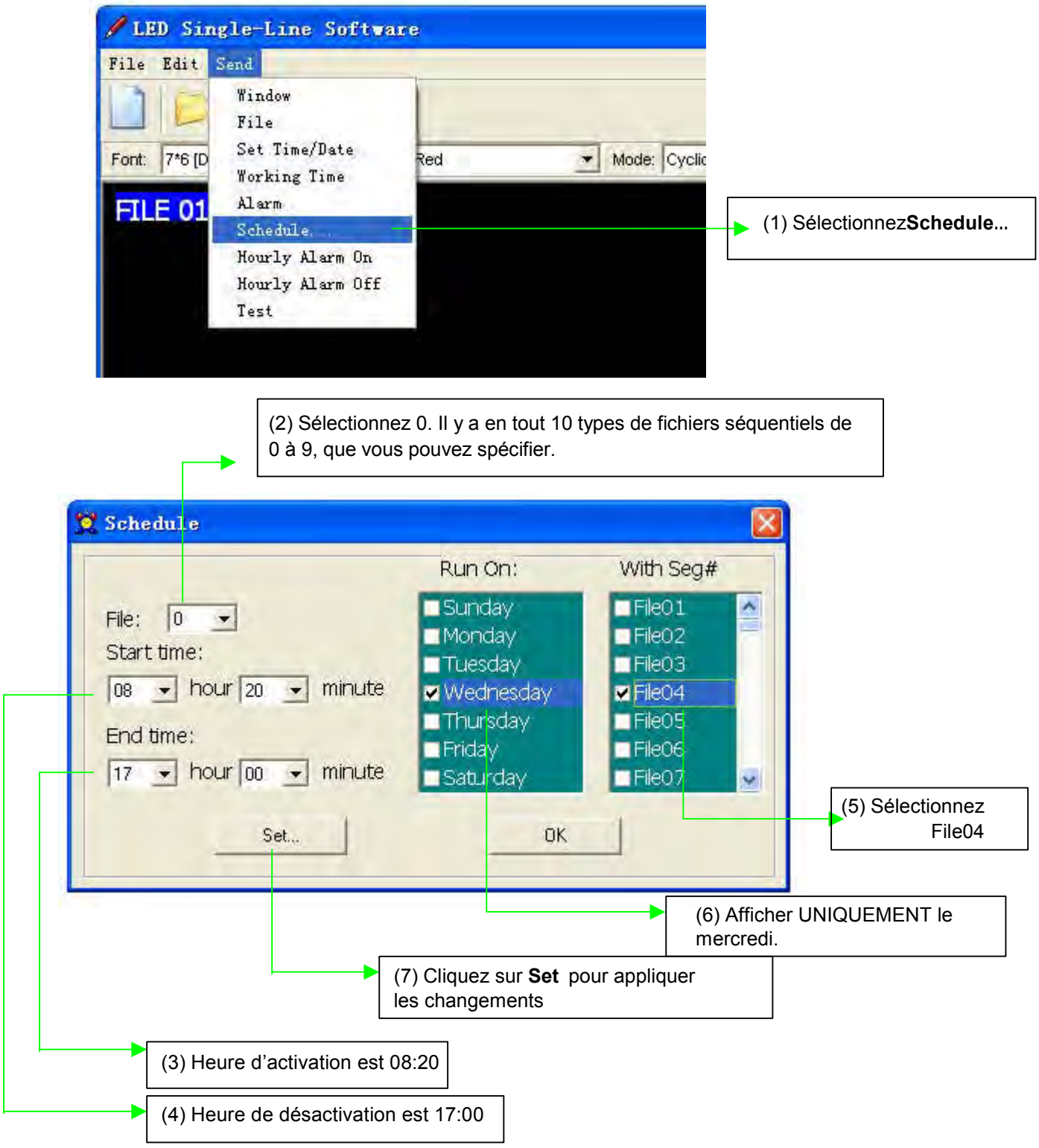
Etape	Touche à appuyer	Explication	Affichage
1	**PROG**	Démarrer le mode d'édition	**OPEN/ ??**
2	**01 ENT**	C'est le n° de fichier à affecter à ce nouveau fichier	**[CYCLIC]**
3	**TIME**	Entrez en mode temps	**SET TIME**
4	**ENT**	Afficher l'heure actuelle	**[00 :00 :00]**
5	**→ OU ←**	Sélectionnez l'option de l'heure, des minutes ou secondes	**[-- :-- :--]**
6	**PREV ou NEXT**	Changez les heures, minutes, secondes	**[-- :-- :--]**
7	**ENT**	Confirmez la nouvelle heure	**[13 :25 :02]**
8	**TIME NEXT**	Entrez en mode date	**SET DATE**
9	**ENT**	Affichez la date actuelle	**SA 17 – 05 – 01]**
10	**← ou →**	Choisissez l'option de l'année, du mois ou du jour	**[XX XX – XX – XX]**
11	**PREV ou NEXT**	Modifiez l'année, le mois ou le jour	**[XX XX – XX – XX]**
12	**ENT**	Confirmez le nouveau réglage	**[TH 02 – 09 – 04]**
13	**RUN**	Terminez le programme d'édition	**SAVE ? (Y/N)**
14	**Y**	Sauvegardez le message comme fichier 01	Le message commence à s'afficher

4.2 : Exemple 7 : Programmation de messages en séquence

4.2.1 : Utilisation du logiciel

Cet exemple montre les possibilités d'affichages séquentielles. Nous allons afficher les messages par leurs noms (**FILE01, FILE03**) dans un ordre précis et disparaître aux heures spécifiées.

Note : L'affichage de messages dans un ordre précis ne fonctionne que tant que le journal est alimenté. En cas de coupure d'alimentation, son horloge interne se dérègle et doit de nouveau être réglé. (Voir 4.1.1)



4.2.2 : Utilisation de la télécommande

Les fichiers séquentiels ont des noms spécifiques qui commencent par la lettre « S » suivi d'un numéro à 1 chiffre (S0 – S9). Il n'existe donc que 10 fichiers séquentiels que le journal peut appeler et afficher. Disons que vous êtes le propriétaire d'un restaurant du nom de Box Car express. Vous avez des plats du jour qui attirent les foules le midi. Vous avez déjà créé les fichiers suivants :

N° Fichier	Message
10	**Bienvenue au Box Car Express**
11	**Le plat du jour est**
12	**Cuisses de poulet avec**
13	**Purée et petits pois**
14	**La boisson du jour est Coca zéro**

Vous voulez afficher les messages ci-dessus de 10h à 13h du lundi au vendredi. Pour afficher la totalité du message, votre fichier séquentiel doit contenir les lignes :
10 11 12 13 14

Etape	Touche à appuyer	Explication	Affichage
1	**PROG**	Démarrer le mode édition	**OPEN :??**
2	**S**	Pour le fichier séquentiel	**[SO]**
3	**1 ENT**	Entrez le n° du fichier séquentiel	**DAY 0 1 02 03 04 05 06**
4	→	Déplacement vers la droite	**1 mis en surbrillance**
5	**NEXT ou PREV**	Bascule entre Marche/Arrêt	**1 en vert sur fond rouge**
6		Répétez les étapes 4 & 5 pour 2, 3, 4, 5	
7	**S**	Réglez l'heure de démarrage	**START 00 :00**
8	**NEXT ou PREV**	Changez le timer de démarrage	**Le digit en vert changera**
9	**← OU →**	Affichez les bons chiffres avec les flèches	
10		Répétez les étapes 8 & 9 jusqu'à ce que **10 :00** s'affiche	
11	**S**	Réglez l'heure d'arrêt	**EN 23 :59**
12		Répétez les étapes 8 & 9 jusqu'à ce que **13 :00** s'affiche	
13	**ENT**	Confirmez le réglage de l'heure	**S1**
14	**10 11 12 13 14**	C'est l'ordre dans lequel doivent s'afficher les fichiers, à séparer par un espace	
15	**RUN**	Quittez le mode édition	**Save, (Y/N)**
16	**Y**	Sauvegardez le fichier séquentiel comme **S1**	Le message commence à s'afficher

Le grand avantage des fichiers séquentiels est la possibilité de changer seulement un segment d'un long message. Si vous décidez de changer le plat du jour mais pas la boisson, vous n'avez qu'à éditer le fichier 12.
En fait, les fichiers séquentiels font gagner du temps en évitant d'éditer de longs messages alors qu'il n'y a qu'un changement mineur à apporter.

Gardez à l'esprit que lorsqu'un fichier séquentiel a été validé avec un réglage de l'heure, le journal afficher le message programmé en commençant par le fichier S0 jusqu'à S9.

4.3 : Exemple 8 – Création de vos propres graphismes et logos

4.3.1 : Utilisation du logiciel

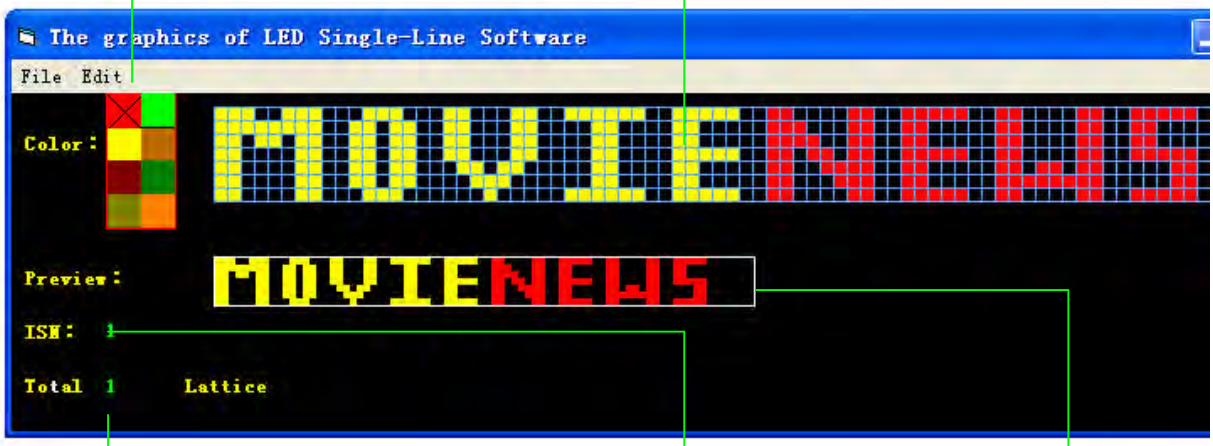
(1) Cliquez sur l'icône du papier avec crayon pour éditer votre graphisme ou logo

Note: Le maximum de graphismes définis par l'utilisateur est 8 de **GRAPH A** à **GRAPH H**

(3) Créez votre graphisme dans cette zone.
Note: Le graphisme est enregistré automatiquement.

Note: Clic de gauche pour dessiner point par point.
Note: Clic droit pour effacer un point

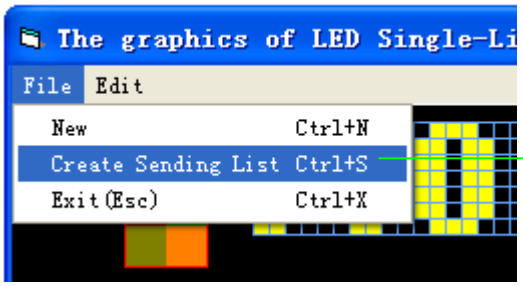
(2) Sélectionnez la palette des couleurs



(5) Le nombre total de graphismes créés par l'utilisateur.

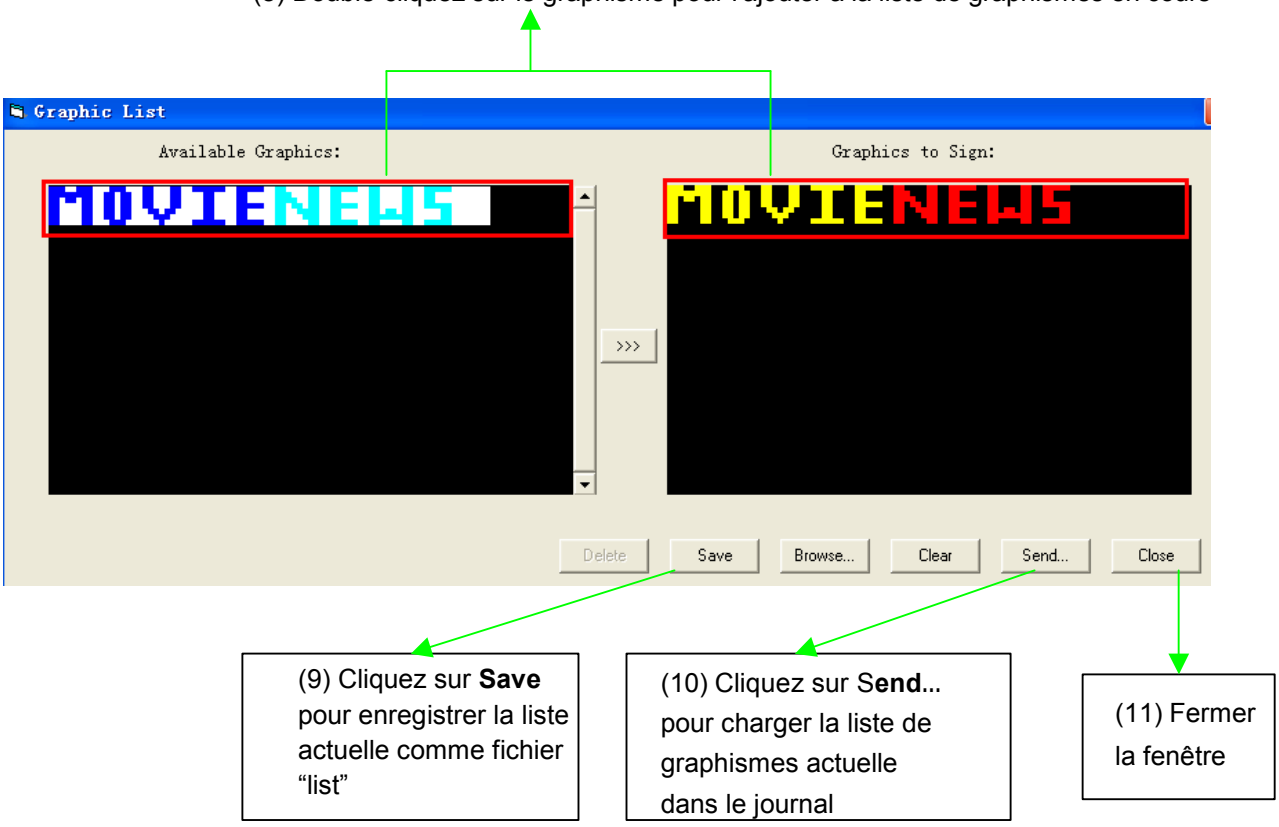
(6) Le numéro du graphisme en cours d'édition

(4) La prévisualisation du graphisme est identique au contenu dans la zone d'édition.



(7) Sélectionnez *Create Sending List* pour créer votre propre liste de graphismes

(8) Double-cliquez sur le graphisme pour l'ajouter à la liste de graphismes en cours

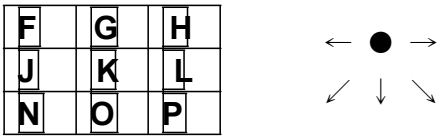


Présentation du menu

Nom	Sous-menu	Description
File	**Save as…**	Enregistrer avec un autre numéro ISN
	Create sending list	• Enregistrer tous les graphismes personnalisé comme fichier « list » (note : le nombre max de fichier personnalisés est 8) • Envoyer la liste de graphismes dans le journal. (note : le nombre max de fichiers personnalisés sauvegardés dans le journal est 8)
	Exit	Fermer la fenêtre d'édition de graphismes
Lattice	**Create a new lattice**	Créer un autre graphisme
	Editing old lattice	Ouvrir un ancien graphisme pour l'édition
	Clear current lattice	Effacer le graphisme en cours

4.3.2 : Utilisation de la télécommande

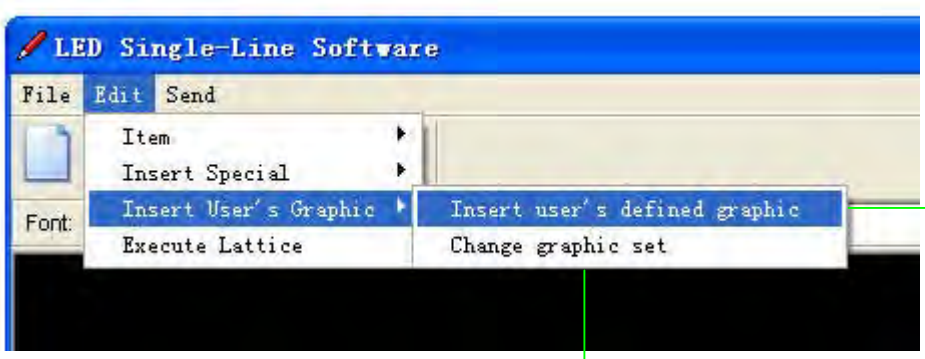
L'utilisateur peut créer son graphisme avec la télécommande. Appuyez sur GRA pour choisir l'option appropriée et sélectionnez l'emplacement de mémoire souhaité. Sur l'afficheur n'apparaît que le curseur sous forme de point (lorsque vous entrez dans la fonction MAKE GRAPH). Pour éditer le graphisme, vous pouvez appuyer sur les touches G, H, L, P, O, N, J, F pour déplacer le curseur dans les directions spécifiées par les flèches, c'est-à-dire : respectivement N, NE, E, SE, S, SO, O, NO



Touche **PREV** ou **NEXT** : Change continuellement la couleur des points à LED
Touche **K** : Si vous voulez tirer un trait, vous pouvez appuyer sur la touche et tirer un trait à travers la position du curseur. Pour désactiver la fonction de trait, appuyez de nouveau sur la touche **K**.

4.4 : Exemple 9 – Affichage de votre propre graphisme ou logo

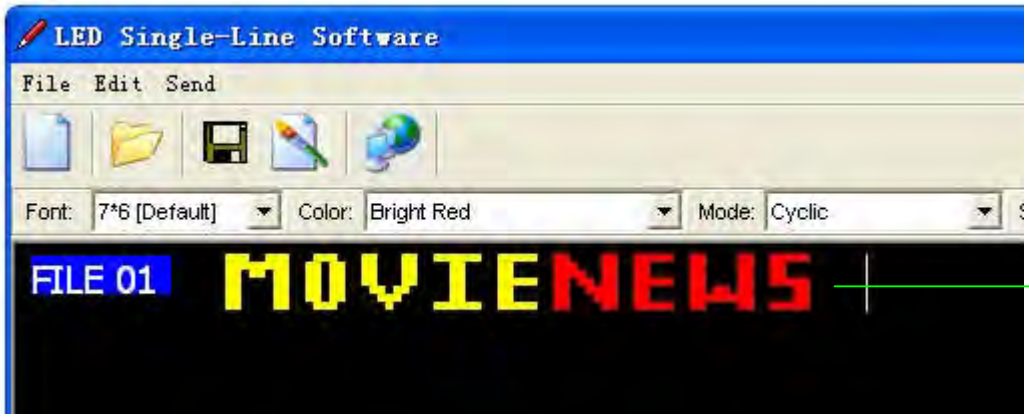
4.4.1 : Utilisation du logiciel



(1) Sélectionnez **Insert user's defined graphic** pour ajouter votre propre graphisme
.

Note: *Change graphic set* ne s'applique pas à ce produit

(2) Sélectionnez votre propre graphisme et cliquez sur **Insert**.



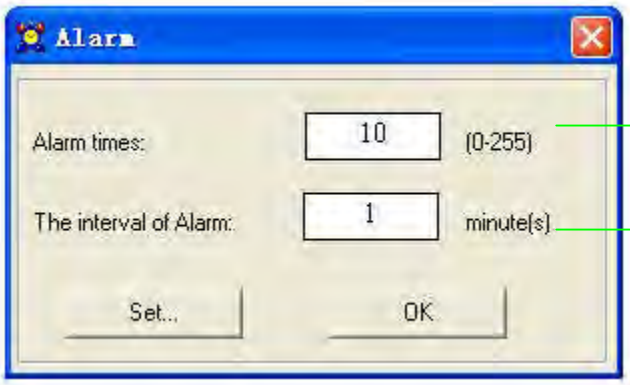
(3) Votre graphisme est inséré dans **FILE01**

4.4.2: Utilisation de la télécommande

Pour insérer un graphisme entre des messages, vous devez d'abord entrer en mode édition à l'emplacement souhaité, appuyez sur **GRA** et parcourir les fonctions jusqu'à ce que **GET GRAPH** s'affiche. Appuyez alors sur **ENT**. Vous pouvez parcourir tous les graphismes préprogrammés avec les touches **PREV** et **NEXT**. Appuyez **ENT** lorsque vous êtes sur le graphisme souhaité.

5. Autres options de temps

5.1 : Utilisation du logiciel

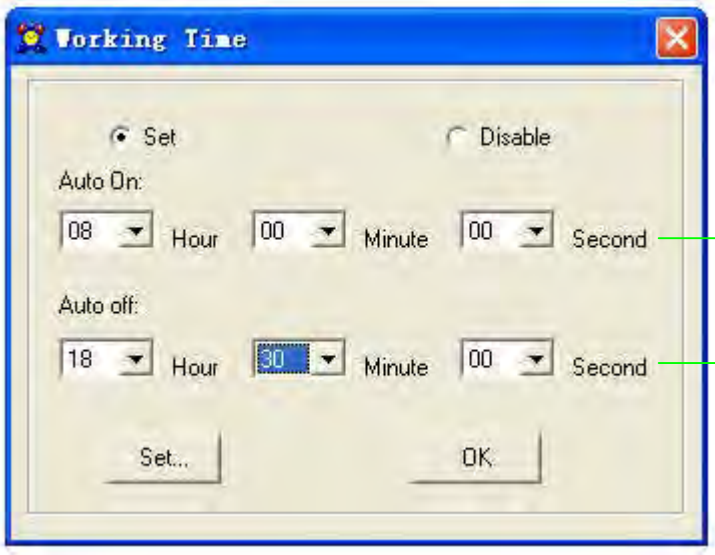


Le journal émettra 10 alarmes

L'intervalle entre 2 alarmes est de 1 minute.

Activation de l'alarme toutes les heures.

Désactivation de l'alarme toutes les heures



Le journal s'allume automatiquement à 8h

Le journal s'éteint automatiquement à 18h30

Note : Vous ne pouvez régler les fonctions d'heures que lorsque le journal fonctionne.

5.2 : Utilisation de la télécommande

En mode édition, vous pouvez sélectionner la fonction d'heures à la fin d'un message. Appuyez sur la touche TIME. Appuyez sur les touches **NEXT** et **PREV** pour parcourir les fonctions horaire et appuyez sur la touche **ENT** pour confirmer votre sélection.

Fonction	Description
SET TIME	Réglage de l'heure réelle
SET DATE	Réglage de la date du jour
ALARM	Régler le nombre et l'intervalle des alarmes
HOUR ALARM	Activation/Désactivation de l'alarme toutes les heures
12H MODE	Dans ce mode, l'heure s'affiche au format 12 heures (Note: pendant la programmation entrez toujours l'heure au format 24h)
24H MODE	Dans ce mode, l'heure est affichée au format 24 heures
ADD TIME	Ajoutez l'affichage de l'heure dans le fichier du message
ADD DATE	Ajoutez l'affichage de la date dans le fichier du message
OFF TIME	Heure programmée de l'arrêt
ON TIME	Heure programmée de la mise en marche

Quelques conseils sur le réglage de l'alarme :

Lorsque vous sélectionnez l'option d'alarme, le journal affiche C : XXXM : XXX
XXX est un nombre de **000** à **255**.
« C « est le nombre de fois que l'alarme se déclenchera et **M** est l'intervalle entre 2 activations.

Exemple :
C : 123M : 001 : signifie qu'il y aura 123 alarmes et l'intervalle de temps entre 2 alarmes est de 1 minute.

Notez que vous ne pouvez régler la fonction timer que lorsque le journal fonctionne.

Annexe A: Conseils de programmation supplémentaires

Code Fonction	Définition	Possibilités	Commande
		Cyclique	[CYCLIC]
		Immédiat	[IMMED]
		Ouvrir depuis la droite	[OPEN←]
		Ouvrir depuis la gauche	[OPEN→]
		Ouvrir depuis le centre	[OPEN<>]
		Ouvrir vers le centre	[OPEN><]
		Couvrir depuis le centre	[COVER<>]
		Couvrir depuis la droite	[COVER←]
		Couvrir depuis la gauche	[COVER→]
		Couvrir vers le centre	[COVER><]
		Défilement vers le haut	[SCROLL↑]
		Défilement vers le bas	[SCROLL↓]
		Entrelacé vers le centre	[INTER><]

METHOD	Option d'affichage	Entrelacé vers l'obturation	[INCOVER><]
		Obturation vers le haut	[COVER ↑]
		Obturation vers le bas	[COVER ↓]
		Scan Line	[SCANLN]
		Explode	[EXPLOED]
		Pac Man	[PACMAN]
		Pall & Stack	[FALL]
		Shoot	[SHOOT]
		Flash	[FLASH]
		Random	[RANDOM]
		Slide in	[SLIDE IN]
		Auto*(Note*: Cette fonction n'est accessible que par PC mais pas par la télécommande	[AUTO]
COLOR	Change la couleur du texte	Voir annexe B	
FONT	Change la forme et la taille des caractères	5×6 Court	[5×6]
		5×11 Court & large	[5×11]
		7×6 (par défaut)	[7×6]
		7×11 Large	[7×11]
		7×9	[7×9]
		7×17 Extra Large	[7×17]
		Petites polices	[Small]
SPEED	Change la vitesse de défilement du message	Vitesse 1(la plus rapide)	[SPEED 1]
		Vitesse 2	[SPEED 2]
		Vitesse 3	[SPEED 3]
		Vitesse 4	[SPEED 4]
		Vitesse 5	[SPEED 5]
		Vitesse 6	[SPEED 6]
		Vitesse 7	[SPEED 7]
		Vitesse 8 (la plus lente)	[SPEED 8]
GRAPHICS	Editable par l'utilisateur		[GRAPH A]
			[GRAPH B]
			[GRAPH C]
			[GRAPH D]
			[GRAPH E]
			[GRAPH F]
			[GRAPH G]
			[GRAPH H]
	Non- editable par l'utilisateur	City (ville)	[GRAPH I]
		Car (voiture)	[GRAPH J]
		Vessel (voilier)	[GRAPH K]
		Tel (téléphone)	[GRAPH L]
		Nature	[GRAPH M]
		Ship (bateau)	[GRAPH N]
		Swim (nage)	[GRAPH O]
		Cat (chat)	[GRAPH P]

PHRASE	Générer un message animé pré-programmé	MERRY X˝MAS	[ANIM1]
		HAPPY NEW YEAR	[ANIM2]
		4 TH JULY	[ANIM3]
		HAPPY EASTER	[ANIM4]
		HAPPY HALLOWEEN	[ANIM5]
		DON˝T DRINK & DRIVE	[ANIM6]
		NO SMOKING	[ANIM7]
		WELCOME	[ANIM8]
PAUSE	Générer une pause dans un message programmé	Pause pendant 2 secondes	[PAUSE1]
		Pause pendant 3 secondes	[PAUSE2]
		Pause pendant 4 secondes	[PAUSE3]
		Pause pendant 6 secondes	[PAUSE4]
		Pause pendant 10 secondes	[PAUSE5]
		Pause pendant 20 secondes	[PAUSE6]
		Pause pendant 30 secondes	[PAUSE7]
		Pause pendant 60 secondes	[PAUSE8]

Annexe B : Liste des couleurs

Nom de la couleur	Display Code
Red (rouge)	[RED]
Bright Red (rouge vif)	[RED] ✳
Orange	[ORA]
Bright Orange (orange vif)	[ORA] ✳
Yellow (jaune)	[YEL]
Bright Yellow (jaune vif)	[YEL] ✳
Green (vert)	[GRE]
Bright Green (vert vif)	[GRE] ✳
Layer Mix(Rainbow) (mélange arc-en-ciel)	[MIX]
Bright Layer Mix(Rainbow) (arc-en-ciel vif)	[MIX] ✳
Vertical Mix (mélange vertical)	[MIX]
Saw Tooth Mix (mélange dents de scie)	[MIX]
Green on Red (vert sur rouge)	[MIX]
Red on Green (rouge sur vert)	[MIX]
Orange on Red (orange sur rouge)	[MIX]
Yellow on Green (jaune sur vert)	[MIX]

⌘ La couleur des points ne changement pas, uniquement la luminosité

Annexe C: Liste des caractères internationaux

Caractère anglais	Caractères internationaux
A	Ä Å Æ
C	Ç Ć
E	É
N	Ñ

O	Ö Ó
S	Ś
U	Ü
Z	ż Ź
a	â ä à å æ á
c	Ç
e	é ê ë è ę
i	ì î í
n	ñ ń
o	ô ö ò ó ǫ
t	
u	ü û ù ú
y	Ÿ
Espace	α β Γ π Σ σ µ τ Φ Θ Ω ∞ δ φ
?	¿
$	¢ £ ¥ Pt □ €

Annexe D: Liste des symboles

Note: Le symbole s'affiche entre parenthèses (« [ ] ») en mode édition

Sunny (soleil)	Cloudy (nuageux)	Rainy (pluvieux)	Clock (horloge)
Phone (téléphone)	Glasses (lunettes)	Faucet (robinet)	Rocket (fusée)
Alien (extra-terrestre)	Key (clé)	Sweater	Helicopter (hélicoptère)
Car (voiture)	Tank (char)	House (maison)	Teapot (théière)
Trees (arbres)	Duck (canard)	Motorcycle (moto)	Bike (vélo)
Crown (couronne)	Hearts (cœur)	Right Arrow (flèche droite)	Left Arrow (flèche gauche)
Lower Left Arrow (flèche inférieure gauche)	Upper Left Arrow (flèche supérieure gauche)	Mug (tasse)	Chair (chaise)
Shoe (chaussure)	Martini Glass (verre de martini)		

Annexe E: Changer le mot de passe

Etape	Touche à appuyer	Explication	Affichage
1	**PROG**	Entrez en mode édition	**OPEN :??**
2	**00 ENT**	Entrez dans le fichier 00	**OLDFIL[CYCLIC]**
3	Appuyez sur → en maintenant **ALT** enfoncé	Shift rapide	
4	Répétez l'étape 3	Plusieurs fois jusqu'à ce que vous arriviez à la fiche du fichier pour être sûr que vous ne changez pas le contenu du fichier lorsque vous modifiez le mot de passe	
5	**CPW**		**UNUSE PASS**
6	**NEXT**		**USE PASS**
7	**NEXT**		**RES PASS**
8	**NEXT**	Changez le mot de passe	**CHANGE : *****
9	**AAA ENT**	Changez le mot de passe en AAA	**AGAIN : *****
10	**AAA ENT**	Confirmez le mot de passe	Vous avez changé le mot de passe en AAA.

*** Note: si vous avez oublié ou perdu le mot de passe, vous devez accéder au commutateur DIP au dos du journal (pas de la télécommande) et poussez le commutateur 8 sur ON.

Diagnostic de défaillance

Pas d'affichage	Vérifiez si la fiche au dos est branchée Vérifiez si la fiche secteur est branchée sur une prise Vérifiez si la prise secteur délivre la bonne tension
Pas de réaction à la télécommande	Vérifiez si les piles dans la télécommande ne sont pas usées. En cas de doute, remplacez toutes les piles Vérifiez si les piles sont correctement insérées avec la bonne polarité. Suivez les marquages dans le compartiment à piles Vérifiez s'il y un obstacle entre la télécommande et le journal qui bloque le signal
Pas d'affichage mais réaction à la télécommande	Vérifiez si le réglage du temps automatique d'activation/désactivation est correct Vérifiez si les données dans le fichier sont valides En cas de doute, vous pouvez aller an mode édition et appuyer sur CLR de la télécommande, sélectionnez DEL ALL pour effacer toutes les données pour revenir aux messages de démo par défaut.
Si le problème persiste, contactez votre revendeur.	

Remarque : Lorsque vous éditez des caractères turcs, appuyez sur **C** et ensuite sur **NEXT** et les autres caractères prendront le relais.

Software de Mensagem

Manual de Instruções

para

Operações REMOTAS & PC

MOVING-MES15R

MOVING-MES20RGY

Conteúdos

1: Informação Geral 3
1.1: Usar um controlo remoto para operar o equipamento 3
1.2: Usar um computador para operar o equipamento 3
1.3: Fixar o equipamento a uma superfície 3

2: Operação Básica 4
2.1: Ligar e desligar 4
2.2: Requisites Mínimos 4
2.3: Operação de Software 4
2.4: Operação de controlo remoto 6

3: Mensagem Inicial 8
3.1: Exemplo 1- Uma simples mensagem em 7 passos 8
3.2: Exemplo 2- Inserir texto, tempo, data, símbolo, gráfico, caracteres e desenho 8
3.2.1: Operação de Software 8
3.2.2: Operação de controlo remoto 9
3.3: Exemplo 3- Criar / Apagar mensagens em diferentes tipos de ficheiros 11
3.3.1: Operação de Software 11
3.3.2: Operação de controlo remoto 12
3.4: Exemplo 4- Ajuste de métodos, fontes ou cores 12
3.4.1: Operação de Software 12
3.4.2: Operação de controlo remoto 13
3.5: Exemplo 5- Inserir beep, velocidade ou pausa 13
3.5.1: Operação de Software 13
3.5.2: Operação de controlo remoto 13

4: Mensagem Avançada 14
4.1: Exemplo 6- Configuração de hora e data 14
4.1.1: Operação de Software 14
4.1.2: Operação de controlo remoto 14
4.2: Exemplo 7- Programar mensagens de ficheiro em sequência 15
4.2.1: Operação de Software 15
4.2.2: Operação de controlo remoto 16
4.3: Exemplo 8- Criar o seu gráfico & logotipo personalizado 16
4.3.1: Operação de Software 16
4.3.2: Operação de controlo remoto 18
4.4: Exemplo 9- Mostre o seu gráfico & logotipo personalizado 20
4.4.1: Operação de Software 20
4.4.2: Operação de controlo remoto 20

5: Outras opções de temporizador 21
5.1.1: Operação de Software 21
5.1.2: Operação de controlo remoto 22

Apêndice A: Dicas de programação adicionais 23
Apêndice B: Listagem de cores 25
Apêndice C: Listagem de caracteres internacionais 25
Apêndice D: Listagem de símbolos 26
Apêndice E: Alterar password 26
Solução de problemas 27

1: Informação Geral

Pode operar o equipamento de duas maneiras:

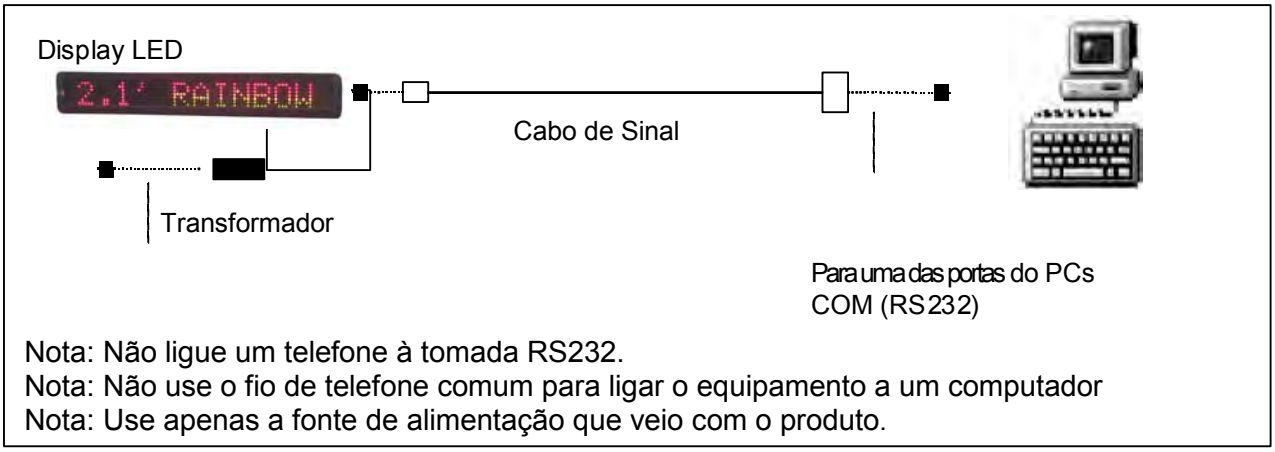
- Usando o controlo remoto
- Usando o seu computador pessoal

1.1: Usar o controlo remoto para operar o equipamento

Um controlo remoto é um teclado portátil usado para operar o equipamento. Este manual mostra como programar mensagens através de um controlo remoto.

1.2: Usar o computador para operação

Para fazer isso, vai precisar de ligações especiais e programas de computador como aparece abaixo:



Nota: Não ligue um telefone à tomada RS232.
Nota: Não use o fio de telefone comum para ligar o equipamento a um computador
Nota: Use apenas a fonte de alimentação que veio com o produto.

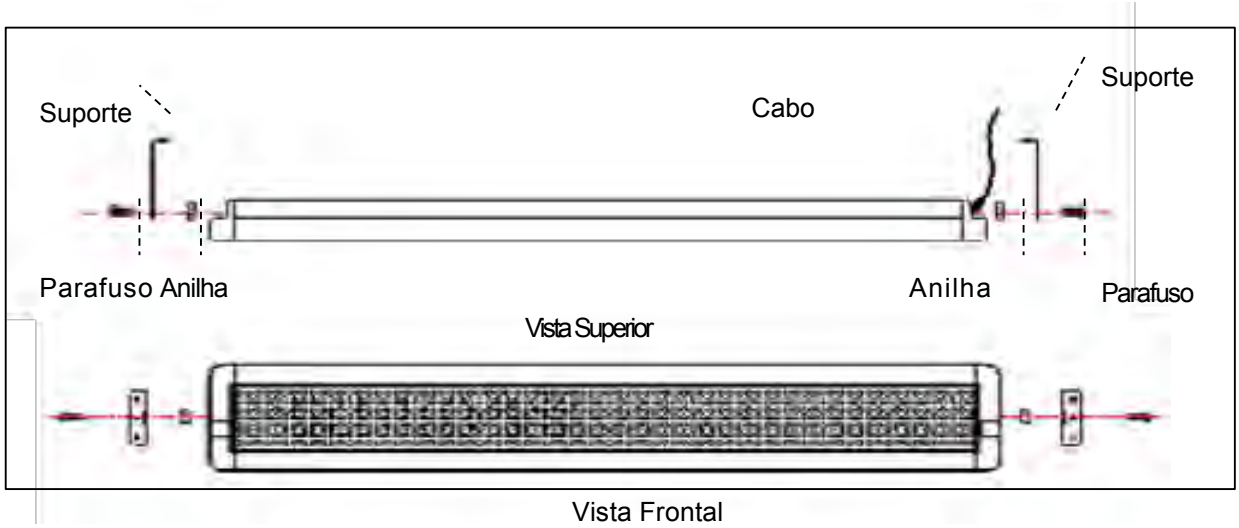
1.3: Fixar o equipamento a uma superfície

Pode ser montado numa parede.
Nota: Este sinal é destinado apenas para uso interno.
Nota:

- Não monte ou anexe a fonte de alimentação para a outros produtos. Não deixe a fonte de alimentação pendurada.
- Coloque a fonte de alimentação sobre uma superfície plana onde nenhum líquido entre em contacto com o equipamento.
- Ligue a fonte de alimentação a um local acessível.

Instalação a uma superfície

1. Coloque os suportes de fixação na parede ou superfície.
2. Fixe o equipamento nos suportes de montagem utilizando hardware como mostrado abaixo.
3. Ligue a fonte de alimentação ao equipamento e à corrente eléctrica.



2: Operação Básica

2.1: Desligar e Ligar

Quando ligar á corrente, o equipamento é iniciado automaticamente. Por outro lado, de modo a desligar o equipamento, pode desligar pela ficha ou usar o controlo remoto.

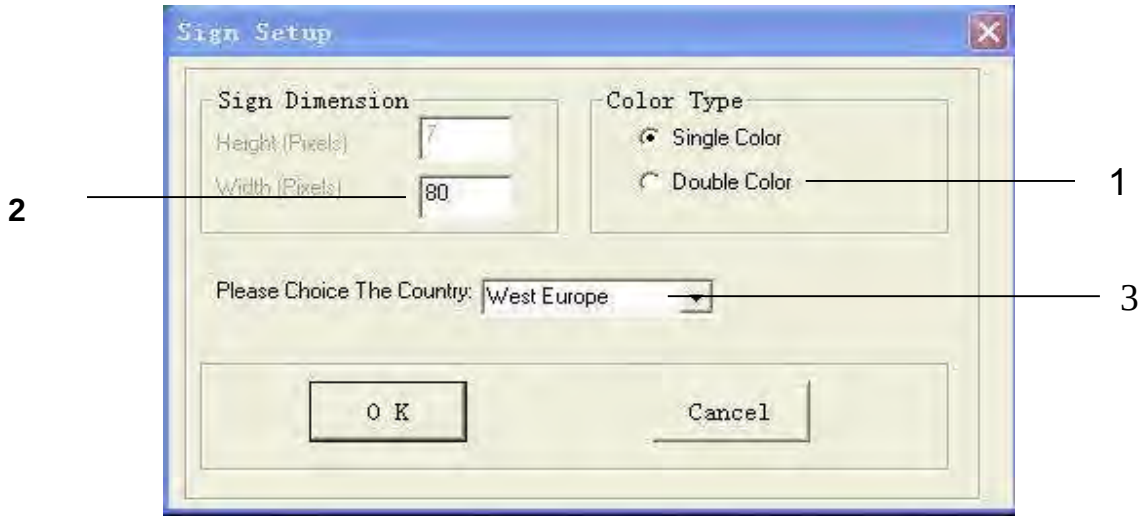
2.2: Requisitos de Sistema

O computador deve ter um processador Pentium 200 ou superior, memórias 32MB, memória exibição 2MB ou superior, disco rígido com espaço de 100MB. O computador deve ter Windows 95 ou versão superior. O modo de exibição é projectado para 800x600 e a cores de 16-bit ou 24-bit.

2.3: Operação de Software

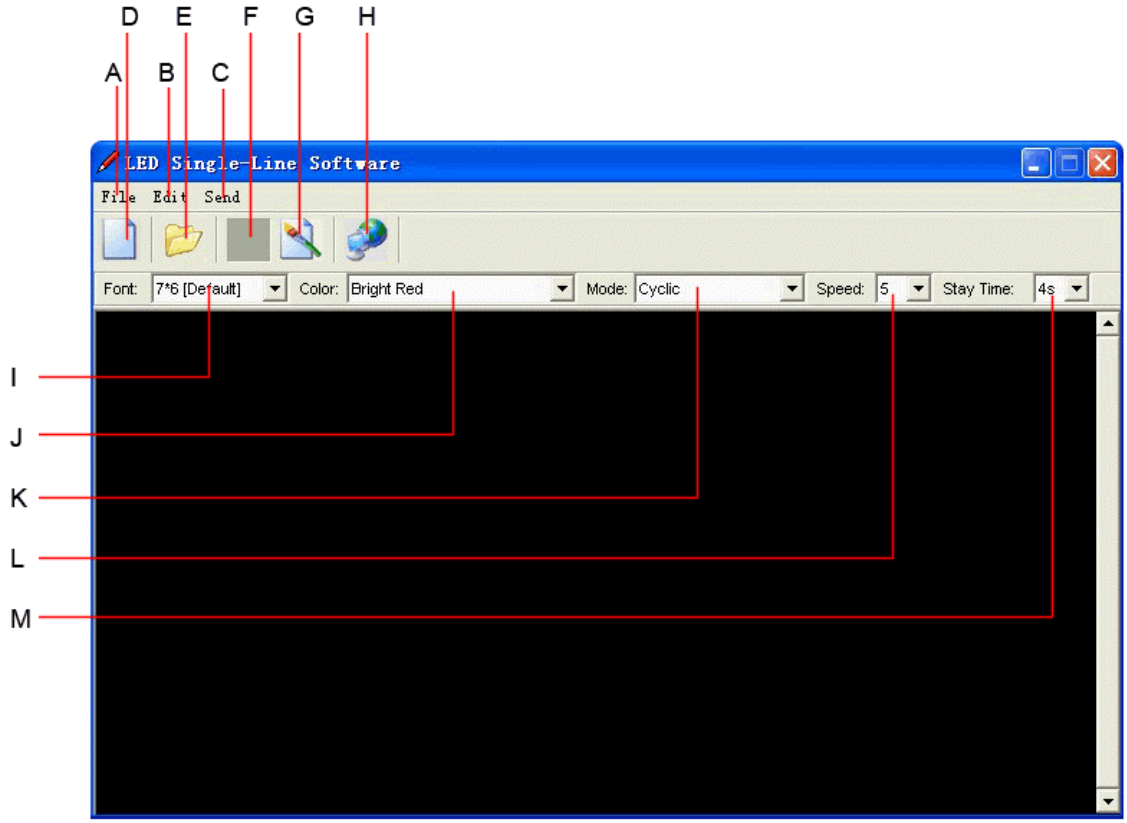
O software de mensagens permite enviar mensagens para o seu equipamento através de um computador. Por favor, siga os passos para activar o software:

- Ligue o seu computador e inicie o Windows 98/2000/XP
- Insira o CD do software na unidade de CD-ROM.
- Clique duas vezes em para activar o software de programação. No seu PC deverá mostrar o seguinte:



Letra	Nome	Descrição
1	Cor	O seu equipamento é tricolor (vermelho, verde e amarelo), seleccione **Double Color.** Caso contrário, seleccione Single color.
2	Dimensões/Pixel de Texto	O comprimento da mensagem em pixéis. A configuração padrão é **80**
3	Escolha de País	Para novos países, seleccione a opção seguinte para as operações

- Pressione **OK** para entrar no ecrã principal como se segue;



Visão Geral do Layout da Tela

Letra	Nome	Sub-menu	Descrição
A	**File**	**Clear**	Limpar todo o conteúdo na área de edição de texto
		Open...	Abrir ficheiros (*.sdv)
		Save	Guarde o arquivo actual para utilização posterior
		Save as...	Guarde o arquivo actual como novo arquivo para utilização posterior
		Exit	Sair do programa
B	**Moving_ Sign**	**Send**	- Enviar Editar conteúdos da área: Actualize o sinal com as novas mensagens na área de edição de texto - Enviar arquivo de disco: Actualize o sinal com ficheiros *.sdv armazenados.
		Execution lattice	Crie gráficos de 7x80 (altura x largura) pixéis Nota: até 8 de gráficos personalizados podem ser criados pelo utilizador
		Special function	Permitem a programação, ligar / desligar, alarme, ajuste o tempo do equipamento automaticamente
		Moving Sign option	Selecção de modelos
		Test	Enviar um sinal de teste para o equipamento
C	**Send**		Actualize o equipamento com as novas mensagens na área de edição de texto
D	**New**		Limpar todo o conteúdo da área de edição de texto
E	**Open**		Abrir um arquivo (*.sdv)
F	**Save**		Guardar o arquivo da actual área de edição de texto (*.sdv) para utilização posterior.
G	**Graphic edit**		Crie gráficos de 7x80 (altura x largura) pixéis Nota: até 8 de gráficos personalizados podem ser criados pelo utilizador
H	**Font**		Existem 7 tipos diferentes de letra
I	**Color**		Existem 16 tipos diferentes de combinações de cores
J	**Text edit area**		Escreva mensagens aqui

2.4: Operação por Controlo Remoto

-Pressione PROG para entrar no modo de edição de texto
- Digite sua senha (**default = "000"**), em seguida pressione ENTER
-Digite: "OPEN: 01". em seguida, pressione ENTER
- ..... Iniciar programação

Aponte o controlo remoto para a frente do equipamento

Mantenha pressionada a tecla ALT e pressione ON/OFF para ligar/desligar

Pressione **RUN** para sair do modo de programação

No modo de edição de texto:
Mantenha pressionada a tecla **ALT** e pressione **GRA** para inserir o sinal num destes modos:
(Utilize **PREV** ou **NEXT** para alternar entre os modos e **ENT** para seleccionar um modo.)
- **GET GRAPH** - para obter GRAPH A - P
- **MAKE GRAPH** - para fazer NUMBER A-H
- **EDIT GRAPH** - para edição NÚMERO A-P

Para digitar um caracter especial ou símbolo

Pressione PREV ou NEXT para mudar entre modos

Use SPA para inserir um espaço em branco entre os caracteres

Mantenha pressionada a tecla **ALT** e pressione qualquer tecla para seleccionar o caracter ou símbolo acima com a chave seleccionada

Item	Chave	Descrição
1	**ON/OFF**	Power On / Off. Se não existir um arquivo entre 01 a 99, será executado o ficheiro 00. Se existir um arquivo entre 01 e 99, será exibido o ultimo arquivo guardado.
2	**PROG**	Entre no modo de edição do programa. Seleccione 01 a 99 para inserir a mensagem.
3	**CPW**	Use **PREV** e **NEXT** para seleccionar (a) para (d) (a) UNUSE PASS para desligar a segurança de senha. (B) USE PASS para ligar senha de segurança. (c) RES PASS Para reiniciar para a senha padrão de fábrica "000". (D) CHANGE PASS para mudar para a nova senha.
4	**MET**	Para seleccionar entre 24 modos de display. Nota: Pressione **PREV** e **NEXT** para seleccionar entre (1) e (24) métodos. Consulte o Apêndice A.
5	**PREV**	Retroceder.
6	**NEXT**	Avançar.
7	**CAP**	Alternar entre letra maiúscula e letra minúscula.
8	**TIME**	Para seleccionar a opção tempo. Veja o Apêndice B
9	**SPE**	Seleccione a velocidade de exibição da mensagem. (Utilize PREV e NEXT para seleccionar diferentes velocidades
10	**FONT**	Seleccione o tamanho da fonte da mensagem no visor. (Use **PREV** e **NEXT** para seleccionar diferentes tamanhos de letra.)
11	**COL**	Seleccione a cor da mensagem. (Use **PREV** e **NEXT** para seleccionar diferentes cores)
12	**SYM**	Seleccione 30 símbolos integrados. (Use **PREV** e **NEXT** para seleccionar diferentes símbolos)
13	**CLR**	Eliminar opção
14	**GRA**	Seleccionar opção de gráfico . (Use **PREV** e **NEXT** para seleccionar as seguintes opções)
	a) **GET GRAPH**	Coloque o gráfico na mensagem. Use **PREV** e **NEXT**para seleccionar entre **GRAPH A** e **GRAPH P**
	b) **MAKE GRAPH**	Crie novos gráficos entre **NUMBER A** e **NUMBER H**
	c) **EDIT GRAPH**	Edite **GRAPH A** a **GRAPH P** e guarde numa das localizações **NUMBER A** a **NUMBER H**
15	**<=**	Mover a mensagem e comando para a direita
16	**>=**	Mover a mensagem e comando para a esquerda
17	**Alt**	Nota: Se pretende apagar a mensagem ou comando no modo de edição de programa, use as teclas acima para mover essa mensagem ou comandar para a posição mais à esquerda e pressione **DEL**. inserir a Se pretende inserir a mensagem ou comando no modo de edição de programa, use as teclas acima para mover essa mensagem ou comandar para a posição mais à esquerda e pressione (1) INS para inserir. (2) Insira a sua mensagem ou pressione a tecla de comando. O equipamento irá inserir automaticamente. (3) Pressione **INS** novamente para sobrepor.
18	**PAU**	Gerar uma paragem na mensagem programada. (Use **PREV** e **NEXT** para seleccionar de **PAUSE 1** a **PAUSE 8**)
19	**PHR**	Seleccione uma animação programada na mensagem. (Use **PREV** e **NEXT** para seleccionar **ANIM 1** a **ANIM 8**)
20	**BEEP**	Seleccione o sinal sonoro na mensagem. (Use **PREV** e **NEXT** para seleccionar de **BEEP 1** a **BEEP 3**)
21	**ENT**	Aceitar a opção seleccionada
22	**ESC**	Voltar para o manual superior no modo de edição do programa
23	**INS**	Consultar 15 e 16
24	**DEL**	Consultar 15 e 16
25	**SPA**	Inserir espaço na mensagem
26	**RUN**	(1) No modo de edição de programa, pressione **RUN** pressione save para guardar a mensagem actual. (2) No modo de exibição, pressione RUN e introduza 01 a 99 para seleccionar outras mensagens para exibição.
27	**S**	Programação de um arquivo de sequência. Por favor, consulte **Secção 3.5: programação de um ficheiro de sequência.**
28	**F G H** **J K L** **N O P**	Ponteiro de direcção do cursor. **K** activa o cursor on /off Nota: O ponteiro de direcção só funciona no modo de edição gráfica

3: Mensagem Inicial

3.1: Exemplo 1- Uma mensagem em 7 passos

O sinal pode armazenar até 100 mensagens em arquivos de dados numerados. Esses arquivos são numerados de 00 a 99. O arquivo 00 é uma mensagem padrão e apenas para leitura.

Um simples exemplo de programação –

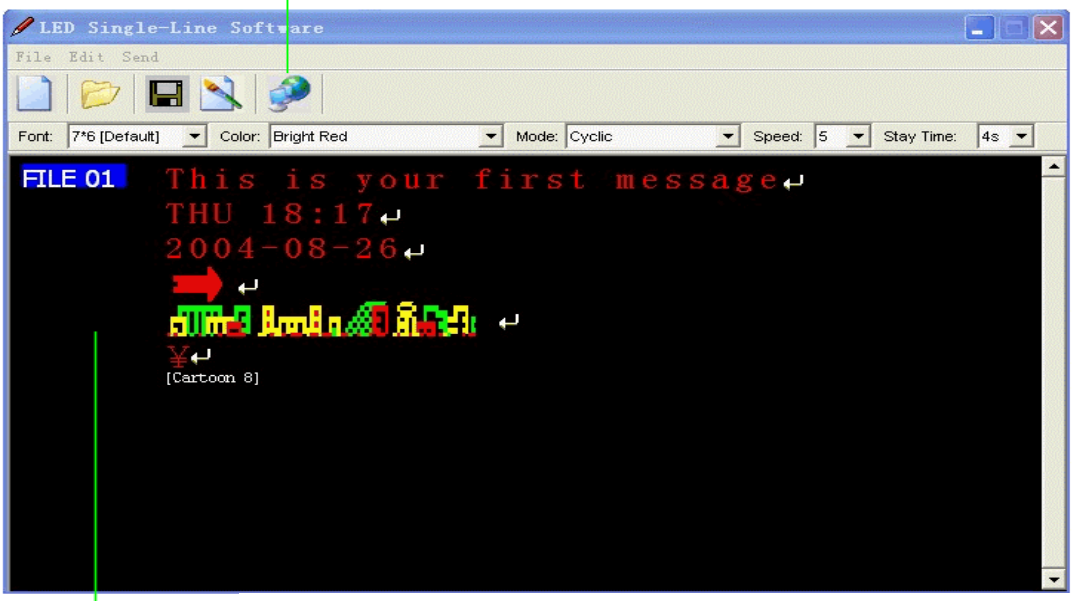
Nota:

O sublinhado representa as palavras e números a inserir e xxxx denota nomes-chave. Para corrigir um erro, pressione a tecla DEL para removê-lo.
O utilizador pode alternar a letra maiúscula e minúscula pressionando **CAP**, e usar a tecla **ALT** para exibir o símbolo no teclado. Senha Padrão: "**000**"

Passo	Tecla	Explicação	Display
1	**PRO**	Comece o modo de edição do programa	**PASSWORD :*** **
2	**000**	Password padrão **000**	**PASSWORD :*** **
3	**ENT**	Entre no modo de edição	**OPEN :??**
4	**01 ENT**	Os primeiros dois dígitos do número de arquivo (01-99) são permitidos para nomear os arquivos de mensagens [**CYCLIC**] é o método padrão de código de exibição, o que significa que pode percorrer aleatoriamente	**[CYCLIC]**
5	**WELCOME VISITORS**	Digite o texto que deseja exibir na mensagem	**WELCOME VISITORS**
6	**RU**	Terminar o programa de edição	**SAVE ? (Y/N)**
7	**Y**	Guarde a mensagem como número do arquivo 01	Mensagem começa a ser exibida

3.2: Exemplo 2- Insira texto, tempo, data, símbolo, gráfico, caracter ou desenho
3.2.1: Operação de Software

(2) Clique para enviar as mensagens para FILE01 (padrão) do equipamento.



(1) Insira texto digitando e clique no botão direito do rato para adicionar a hora, data, símbolo, caracter, gráfico e desenho.

Nota: A cor padrão e frontal é **7X6** e **Bright Red**.

(3) Seleccione a porta COM, i.e. COM1 ou COM2

(4) Insira o valor (padrão = 128)

(5) Pressione **OK** para iniciar transmissão. O equipamento irá mostrar a mensagem

Nota: O modo de exibição é **Cyclic** no exemplo

Nota: Se a mensagem de exibição for maior do que uma página do ecrã LED qualquer que seja o método de visualização utilizado, o método de exibição será **[OPEN←]**

3.2.2: Operação de Controlo Remoto

Passo	Tecla a Pressionar	Explicação	Display
1	**PRO**	Comece o modo de edição do programa	**PASSWORD :*****
2	**000**	Password padrão "**000**"	**PASSWORD :*****
3	**ENT**	Entre no modo de edição	**OPEN :??**
4	**01 ENT**	O primeiro número do arquivo de dois dígitos (01-99) são permitidos para nomear os arquivos de mensagens [**CYCLIC**] o método padrão de código de exibição, o que significa para percorrer aleatoriamente	**[CYCLIC]**
5	**CPW ENT**	Desactivar a opção de password ** Nota: Suponha que a função de senha foi desactivada no resto deste manual	**[UNUSE PASS]**
6	C'est votre 1er message	Digite o texto que deseja exibir na sua mensagem	
7	**TIME**	Entrar em modo de função de tempo	**SET TIME**
8	**PREV PREV PREV PREV ENT**	Insira o tempo para mostrar sua mensagem	**ADD TiME**
9	**TIME**	Entrar em modo de função de tempo	**SET TIME**
10	**PREV PREV PREV ENT**	Insira a data para apresentar a sua mensagem	**ADD DATE**
11	**SYM**	Entrar no modo de símbolo	**[-><-]**
12	**PREV ou NEXT ENT**	Modo de função gráfico	**[→]**
13	**GRA**	Entre no modo de função gráfico	**GET GRAPH**
14	**PREV ou NEXT ENT**	O gráfico especificado é seleccionado	**[GRAPH A]**
15	**$**	Entre no modo de função de caracter	**[$]**
16	**PREV ou NEXT ENT**	Caracter especificado é seleccionado	**[¥]**
17	**Phr**	Entre no modo de função desenho	**[ANIM 1]**
18	**PREV ou NEXT ENT**	Desenho especificado é seleccionado	**[ANIM 8]**
19	**Run**	Termine o modo de edição do programa	**SAVE ? (Y/N)**
20	**y**	Guarde a mensagem como dados de número de arquivos 01	Mensagem começa a ser exibida

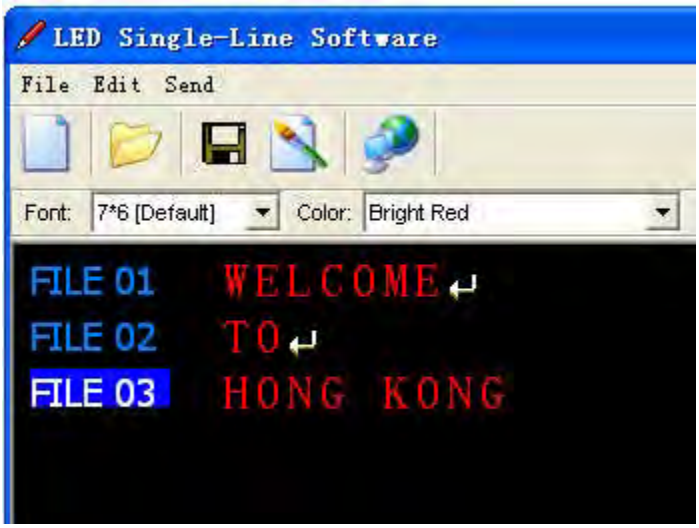
- Algumas coisas importantes que aprendeu com este primeiro exemplo:
- Um bip sonoro é ouvido quando a unidade aceita a entrada do programa do controlo remoto. Isso pode garantir que o sinal do controlo remoto foi recebido.
- A cor padrão para mensagens é Bright Red e o tamanho de fonte padrão é 7 * 6.
- Deve escolher a opção guardar a sua mensagem no final da sua programação.
- O sinal começa sempre com o método padrão de exibição como [CYCLIC], que está para percorrer todas as possibilidades de cores e método ao acaso.
- De modo a usar caracteres internacionais nas suas mensagens, deve inserir a chave equivalente ao caracter correspondente Inglês e use os botões **NEXT** e **PREV** para percorrer os caracteres internacionais, ou seja, (insira "$" e pressione o botão **NEXT**, e verá o caracter "¢" aparecer). Para os caracteres internacionais, que não têm correspondente em Inglês, por favor insira um espaço e então

use os botões **NEXT** e **PREV** para percorrer a lista de caracteres disponíveis. Consulte o Apêndice D para a mais informações.

3.3: Exemplo 3- Criar / Apagar mensagens de diferentes tipos de ficheiros

Pode criar / apagar mensagens em diferentes números de ficheiro usando o teclado ou através de controlo remoto.

3.3.1: Operação de Software



- Para criar nomes de arquivos diferentes como Arquivo 02, Arquivo 03 e assim por diante, pode pressionar **CTRL + ENTER.** * Nota: Os utilizadores podem criar arquivos de 01 to 99.
- Se cometer erros durante a digitação, pode corrigi-los pressionando **DEL** até que tenha removido o erro(s) e reentrou na mensagem correctamente.

3.3.2: Operação por Controlo Remoto

Pass	Teclas	Explicação	Display
1.	**PROG**	Iniciar modo de edição de programa	**OPEN? ?**
2.	**01 ENT**	Este é o número de ficheiro para a mensagem do ficheiro previamente guardado.	**OLDFIL [CYCLIC]**
Pode criar ou editar novas mensagens… … … .			
3.	**RUN**	Termine o modo de edição de	**SAVE? (Y/N)**
4.	**Y**	Existe a necessidade de voltar a guardar o ficheiro	Mensagem começa a ser mostrada

Para criar e editar a mensagem usada por controlo remoto, deve seguir os passos abaixo. Se há uma mensagem previamente armazenada com o número de arquivo, será mostrado no visor como **[OLDFIL] [CYCLIC]**, ou não mostrar **[CYCLIC]** dependendo do conteúdo.

Em algumas circunstâncias, o utilizador pretende apagar parte da mensagem. Depois de entrar no modo de edição, o utilizador pode pressionar a tecla **CLR** e percorrer através das diferentes funções, pressionando **PREV** ou **NEXT**.

A lista abaixo contém as funções apagar:

- DEL ALL — Apagar todos os ficheiros de mensagem
- DEL FILE ?? — Apagar ficheiro específico
- DEL MSG — apagar a mensagem do ficheiro aberto actual
- DEL ON/OFF — Desactivar a função Timer Auto Turn on /Turn off
- DEL ALARM — descativar função de alarme

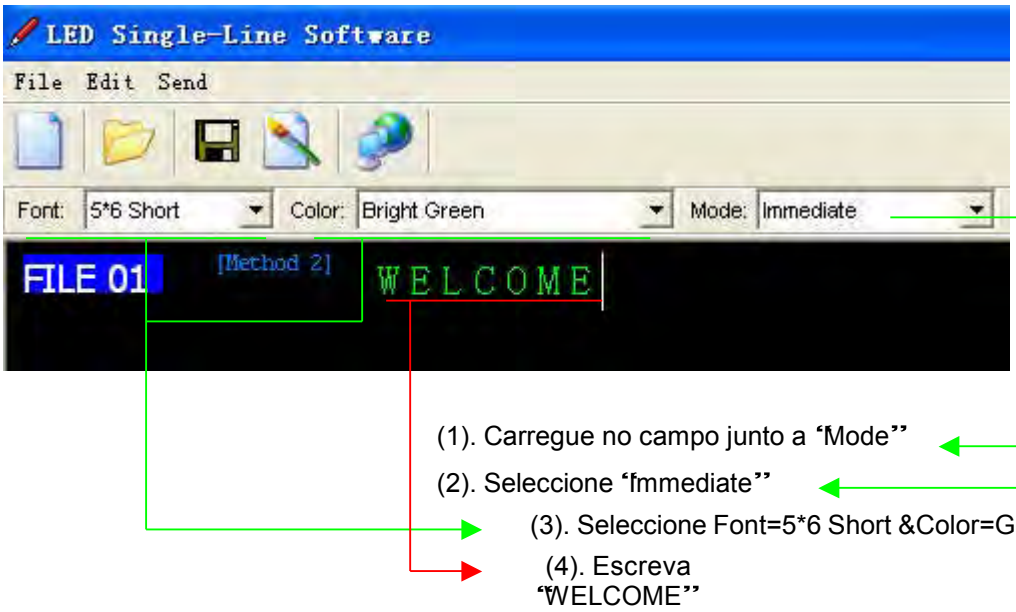
3.4: Exemplo 4- Ajuste de métodos, fontes e cores

Method: Tipo de opções de mover que são exibidas numa mensagem, consulte o Apêndice A.

Fonts: Tipo de fontes que são exibidas numa mensagem, consulte o Apêndice A também.

Colors: O equipamento pode exibir até 16 cores diferentes, como por exemplo: vermelho, verde, amarelo, etc - e mais 8 combinações de cores especiais. Para determinar quais as cores que estão disponíveis no seu signo, consulte o Apêndice B.

3.4.1： Operação de Software



3.4.2: Operação por Controlo Remoto

O utilizador pode fazer ajustes de método, fonte ou cor da mensagem. Depois de entrar no modo de edição como em 3.2.2, o utilizador pode pressionar primeiro → ou ← e também entrar no método, fonte ou cor que podem ser escolhidas para serem mostradas no display.

Passo	Teclas	Explicação	Display
1	**PROG**	Iniciar modo de edição de programa	**OPEN :??**
2	**01 ENT**	Este é o número de ficheiro para a mensagem do ficheiro previamente guardado	**[CYCLIC]**
3	**MET PREV ou NEXT**	Atribuir o método de display para **Immediate**	**[IMMED]**
4	**COL PREV ou NEXT**	Atribuir cor **Green**	**[GRE]**
5	**FONT PREV ou NEXT**	Atribuir fonte =5*6 Short	**[5 x 6]**
6	**WELCOME**	Insira mensagem	**WELCOME**
7	**RUN**	Sair do modo de edição de mensagem	**SAVE ? (Y/N)**
8	**Y**	Guardar ficheiro 01	Mensagem começa a ser exibida

Exemplo 3.5:

3.5- Insira beep, velocidade ou pausa

Beep: Tipo de sinal sonoro pode ser escolhido durante a exibição no equipamento.
Speed: Mensagens podem ser aceleradas ou abrandadas e está disponível no equipamento, consulte apêndice A.
Stay timee: Gere um tempo de permanência dentro da mensagem programada, consulte o Apêndice A também.

3.5.1: Operação de Software

(1) Pressione o Botão direito
(2) Insira **Beep 1**
(3) Insira **Speed 3[default]**
(4) Insira **Pause 5**

3.5.2: Operação por Controlo Remoto

O usuário pode inserir velocidade beep ou pausa da mensagem usada por mão de controle remoto.

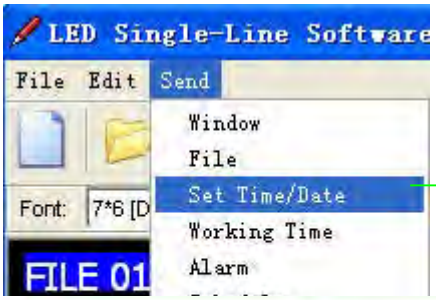
Passo	Teclas	Explicação	Display
1	**PROG**	Iniciar modo de edição de programa	**OPEN :??**
2	**01 ENT**	Este é o número de ficheiro a atribuir a esta nova mensagem de ficheiro	**[CYCLIC]**
3	**BEEP PREV ou NEXT**	Atribuir tipo de beep	**[BEEP 1]**
4	**SPE PREV ou NEXT**	Atribuir tipo de velocidade	**[SPEED 3]**
5	**PAU PREV ou NEXT**	Atribuir tipo de pausa	**[PAUSE 5]**

6	**WELCOME**	Inserir mensagem de texto	**WELCOME**
7	**RUN**	Sair do modo de edição de texto	**SAVE ? (Y/N)**
8	**Y**	Guardar a mensagem como ficheiro 01	Mensagem começa a ser mostrada

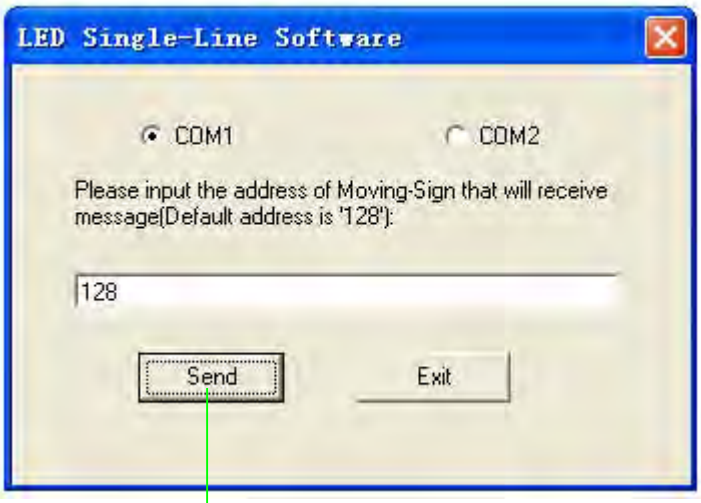
4: Mensagem Avançada

4.1: Exemplo 6– Configuração de Data e Hora

4.1.1: Operação de Software



(1)Actualizar hora e data do relógio do PC.



(2) Pressione "Send" para actualizar a alteração.

4.1.2: Operação por Controlo Remoto

O usuário pode definir a hora ou data da mensagem usada por mão de controlo remoto.

Passo	Teclas	Explicação	Display
1	**PROG**	Iniciar o modo de edição do programa	**OPEN/ ??**
2	**01 ENT**	Este é o número de ficheiro a atribuir a esta nova mensagem de ficheiro	**[CYCLIC]**
3	**TIME**	Entrar no modo de função de tempo	**SET TIME**
4	**ENT**	Mostrar hora corrente	**[00 :00 :00]**
5	**→ OU ←**	Escolha a opção de hora, minuto ou segundo	**[-- :-- :--]**
6	**PREV ou NEXT**	Modificar hora, minuto ou segundo	**[-- :-- :--]**

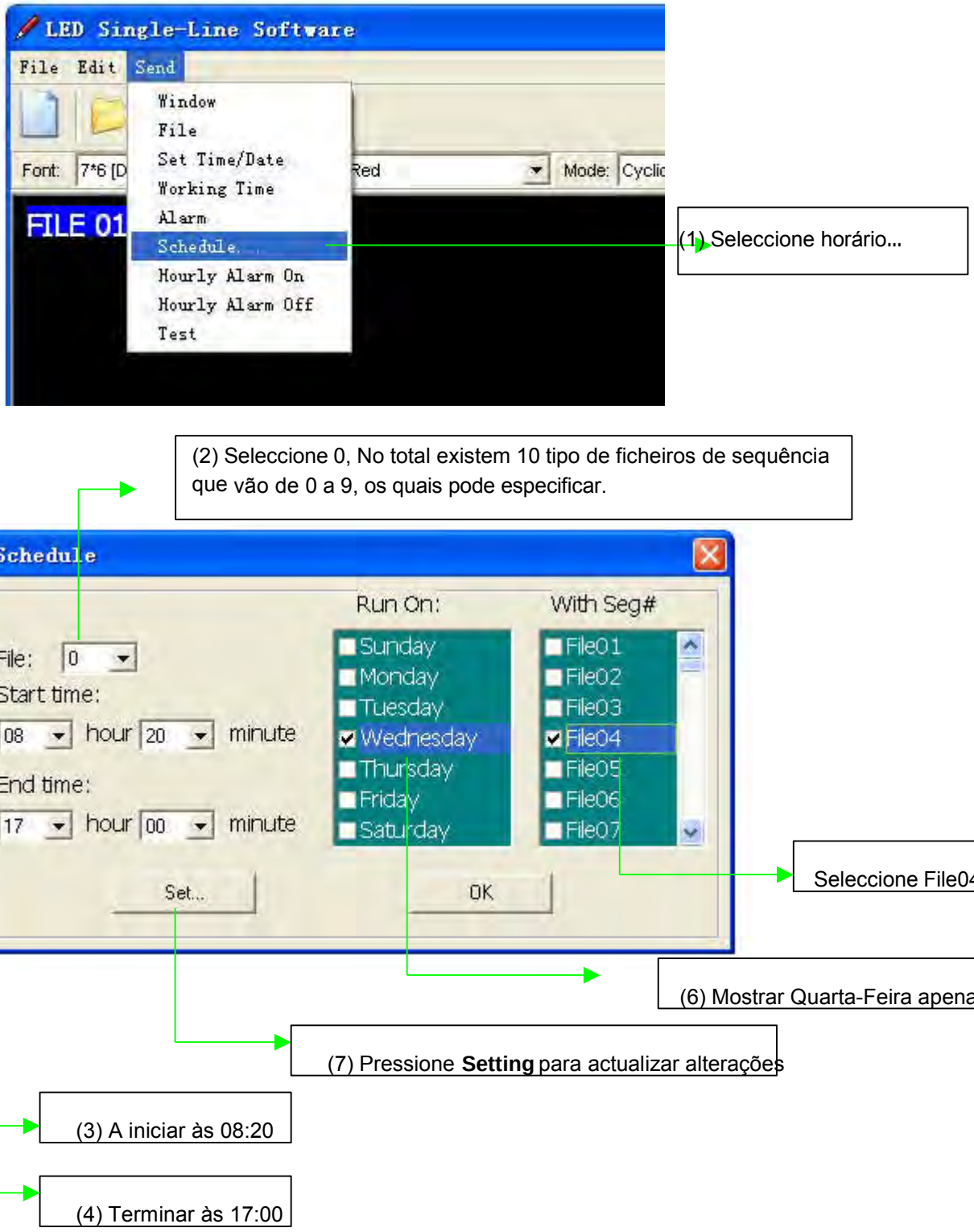
7	**ENT**	Confirmar nova configuração de tempo	**[13 :25 :02]**
8	**TIME NEXT**	Entrar no modo de função data	**SET DATE**
9	**ENT**	Mostrar data corrente	**SA 17 – 05 – 01]**
10	**← ou →**	Escolha a opção de ano, mês e dia	**[XX XX – XX – XX]**
11	**PREV ou NEXT**	Modificar ano, mês e dia	**[XX XX – XX – XX]**
12	**ENT**	Confirmar nova configuração de data	**[TH 02 – 09 – 04]**
13	**RUN**	Terminar o modo de edição de programa	**SAVE ? (Y/N)**
14	**Y**	Guardar a mensagem como ficheiro 01	Mensagem começa a ser mostrad

4.2: Exemplo 7- Programar mensagens de ficheiro em sequência

4.2.1: Operação de Software

Neste exemplo é utilizado o poder de sequenciação para alcançar os resultados desejados. Vamos exibir mensagens por seus files'names (**FILE01** , **FILE03**) numa determinada ordem, e desaparecer em momentos específicos.

* Nota: Exibição de mensagens por ordem de tempo só funcionará desde que o equipamento tenha corrente. Quando o equipamento perde energia, o seu relógio interno torna-se impreciso e deve ser reajustado novamente. (Consultar 4.1.1)



4.2.2: Operação por Controlo Remoto

Arquivos sequência têm nomes especiais que começam com a letra "S", seguido de um número de um dígito (S0-S9). Como tal, existem apenas 10 arquivos de sequência que podem ser armazenados e recuperados pelo equipamento. Como exemplo convenhamos um proprietário de um restaurante chamado Box Car Express. Tem especiais do dia que pretende divulgar ao público para almoço ao meio-dia. Já criou os seguintes arquivos:

Ficheiro Mensagem

10 **Bem-vindo ao Box CarExpress**
11 **O prato do dia é**
12 **Bife na pedra com**
13 **batatas fritas e arroz.**
14 **Bebida: Cerveja**

Pode querer exibir as mensagens acima entre as 10:00-13:00, de segunda a sexta-feira. De modo a exibir toda a mensagem, o seu arquivo de sequência contém a linha:
10 11 12 13 14

Passo	Tecla	Explicação	Display
1	**PROG**	Iniciar modo de edição de mensagem	**OPEN :??**
2	**S**	Para ficheiro sequencial	**[SO]**
3	**1 ENT**	Escolher número de ficheiro sequencial	**DAY 0 1 02 03 04 05 06**
4	**→**	Mover para a direita	**1 iluminado**
5	**NEXT ou PREV**	Escolher para ON/OFF	**1 em verde com vermelho**
6		Repetir passo 4 & 5 para 2, 3, 4, 5	
7	**S**	Hora de iniciação	**START 00 :00**
8	**NEXT ou PREV**	Alterar tempo de iniciação	O dígito a verde irá
9	**← OU →**	Use as setas para digitar correctamente	
10		Repita os passos 8 & 9 até mostrar **10:00**	
11	**S**	Configure hora de paragem	**EN 23 :59**
12		Repita 8 & 9 até mostrar **13:00**	
13	**ENT**	Confirmar tempo de configuração	**S1**
14	**10 11 12 13 14**	Esta é a sequência de numeros a mostrar, separado por espaço	
15	**RUN**	Sair do modo de edição de programa	**Save, (Y/N)**
16	**Y**	Guarde a sequência como **S1**	Mensagem é exibida

.

A vantagem de arquivos de sequenciamento é a capacidade de alterar apenas um segmento de uma mensagem longa. Se decidir mudar a refeição especial, mas não a bebida, só precisa editar o número de arquivos 12.

Em essência, o sequenciamento economiza tempo de edição de mensagens longas, quando apenas são necessárias mudanças menores.

Verifique que uma vez que existe qualquer arquivo de sequência e a definição do tempo é válida, o equipamento irá exibir a mensagem predefinida que iniciar a partir de arquivo de sequência S0 até S9.

4.3: Exemplo 8- Crie o seu gráfico e logotipo personalizado

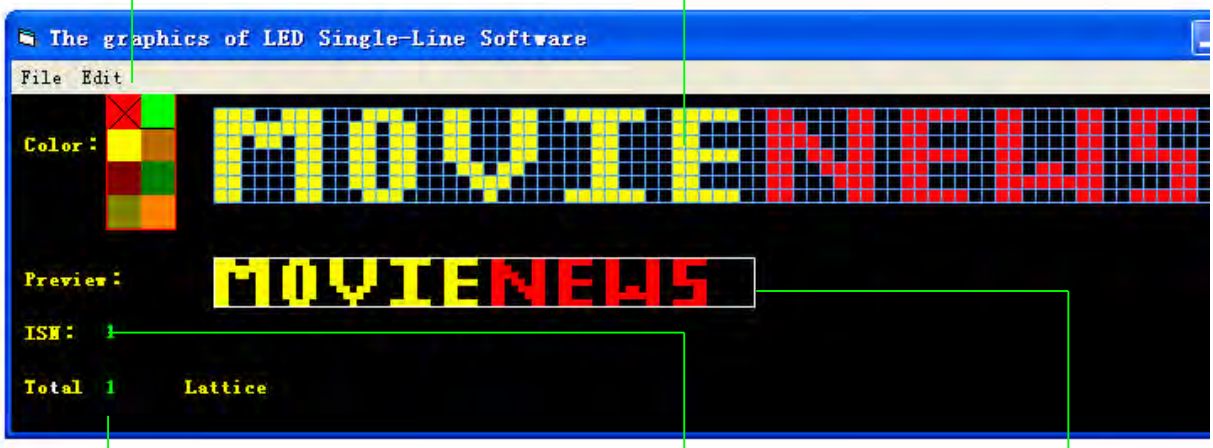
4.3.1: Operação de Software

(1) Pressione **Lattice** para editar.

Nota: O número máximo de gráficos definidos pelo utilizador que podem ser instalados são 8, a partir de gráfico A - gráfico H.

(3) Crie os seus gráficos nesta área.
Nota: O gráfico será guardado automaticamente.
Nota: Clique para desenhar ponto a ponto
Nota: Clique com o botão direito para apagar o ponto

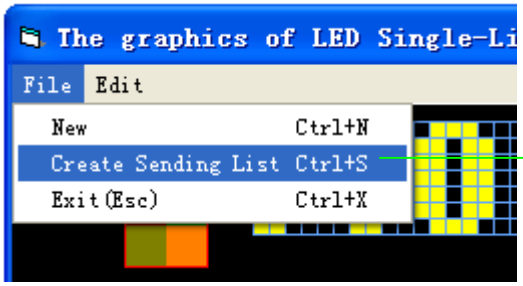
(2) Seleccione a palete de cor diferente.



(5) O número total de elementos gráficos definido pelo utilizador.

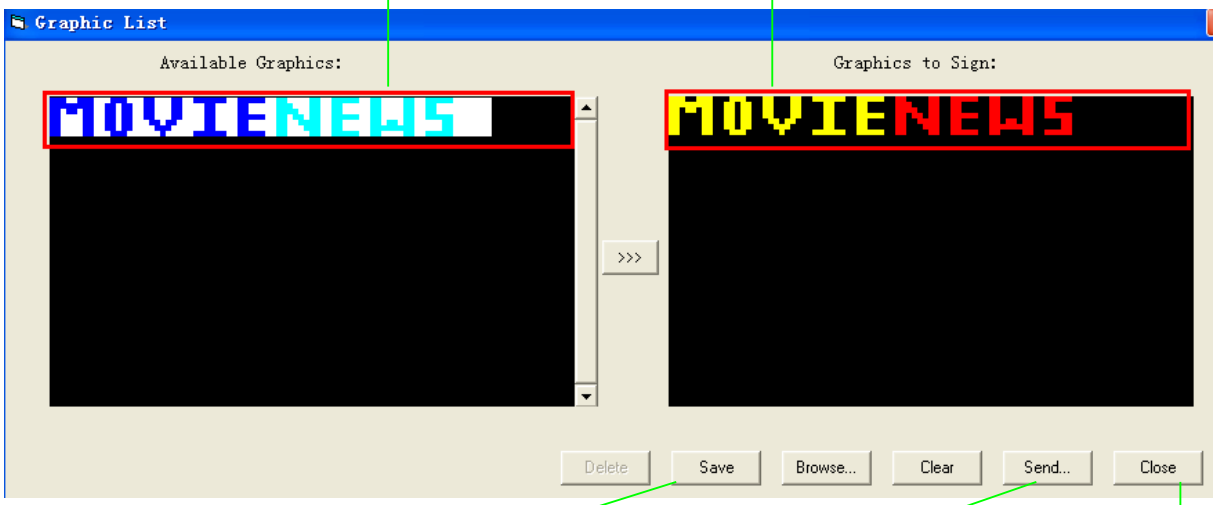
(6) O número de gráficos que está a editar.

(4) A visualização do gráfico é a mesma que na área de edição.



(7) Seleccione Create Sending List para criar sua própria lista de gráficos

(8) Clique duas vezes no gráfico para adicionar ao gráfico actual
Nota: O numero máximo de gráficos definidos pelo utilizador que podem ser instalados são 8, de **Graphic A**-**Graphic H**.



(9) Clique para guardar a lista de gráficos actual como"list"file.

(10) Clique em Send ... para carregar a lista para o equipamento

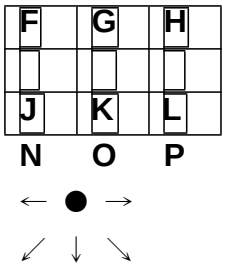
(11) Fechar a janela

Visão Geral do Layout

Nome	Sub-menu	Descrição
File	**Save as...**	Salvar como outro número ISN
	Create Sending List	• Guarde todos os gráficos personalizados como um arquivo "lst". (Nota: O número máximo de gráficos definidos é 8). • Enviar a lista de gráficos para o equipamento. (Nota: O número máximo definido pelo utilizador a ser instalado é 8.
	Exit	Feche a janela de edição gráfica
Lattice	**Create a new lattice**	Crie outro gráfico
	Editing old lattice	Editar outro arquivo
	Clear current lattice	Limpar gráfico actual

4.3.2: Operação por Controlo Remoto

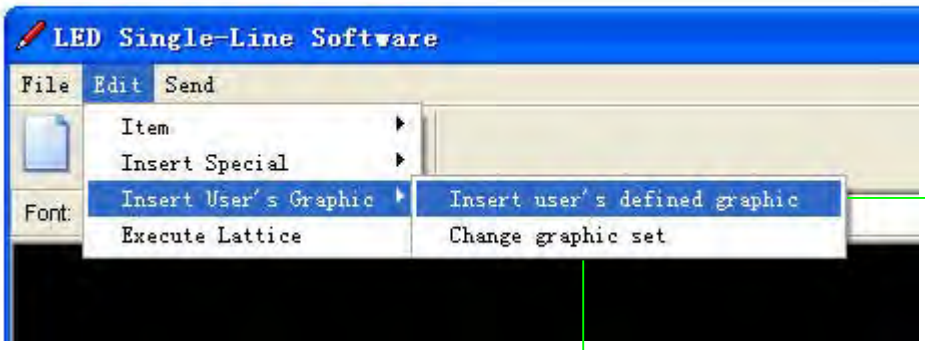
O utilizador pode fazer o seu próprio gráfico por controlo remoto. Pressione a tecla GRA para escolher a opção apropriada e depois seleccione o local de memória específico que pretende. O visor mostra apenas um ponto do cursor (ao entrar na função MAKE GRAPH). Para editar o gráfico, o utilizador pode pressionar tecla G, H, L, P, O, N, J, F para mover o cursor para as setas direccionais especificadas, I . e . N, NE, E, SE, S, SW, W, NW.



- **PREV** ou **NEXT** key **:** Mude a cor do ponto LED continuamente.
- **K**: Se o utilizador quiser desenhar uma linha, pode pressionar a tecla e faz uma linha através da posição do cursor. Para desligar a função de desenho de linha pressione **K** novamente.

4.4: Exemplo 9- Exibir o seu gráfico e logotipo personalizados

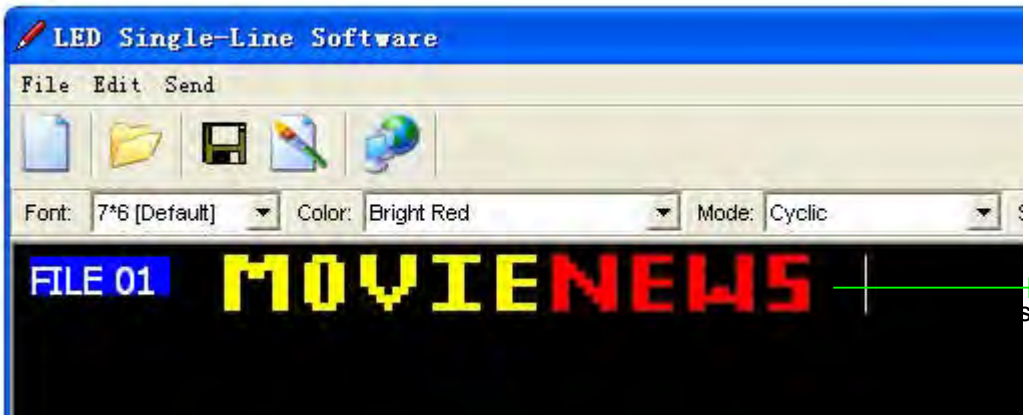
4.4.1: Operação Software



(1) Seleccione **Insert user's defined graphic** para adicionar o seu próprio gráfico.

Note: A alteração de configuração do gráfico não é aplicável neste manual.

(2) Seleccione o seu gráfico e pressione **Insert.**



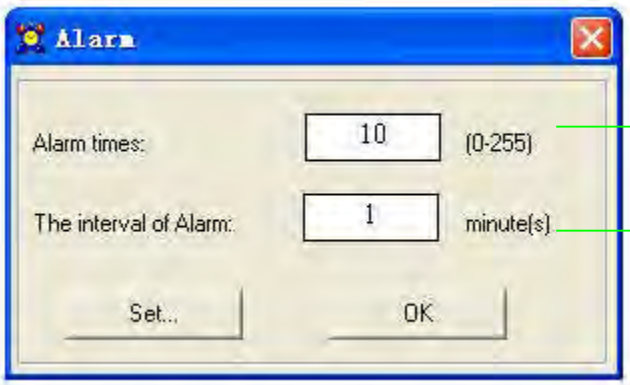
(3) O seu gráfico serido em **FILE01**

4.4.2: Operação por Controlo Remoto

De modo a obter um gráfico para exibir entre as mensagens, o utilizador deve primeiramente entrar no modo de edição no local desejado, pressione **GRA** e percorra as funções e pressione **ENT** quando o visor mostrar "**GET GRAPH**". Todos os gráficos predefinidos irão circular através da tecla **PREV** ou **NEXT**. Pressione **ENT** para seleccionar.

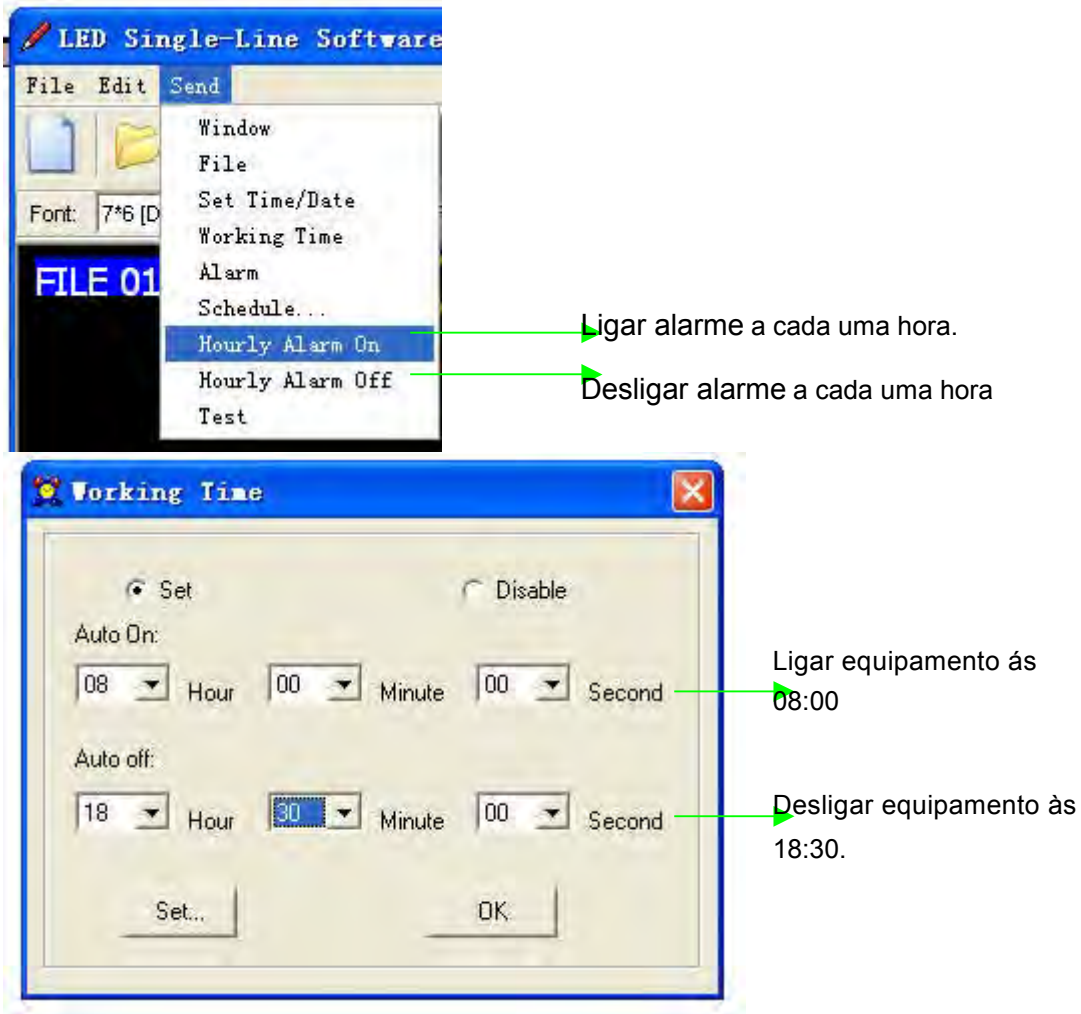
5: Outras Opções de Temporizador

5.1: Operação de Software



O alarme toca 10 vezes

O intervalo entre dois alarmes é 1 minute.



Observe: Só pode definir as funções de temporizador durante a execução da mensagem do sinal.

5.2: Operação por Controlo Remoto

Para seleccionar a função de temporizador, enquanto no modo de edição no final de uma mensagem é findo, pressione **TIME**. Pressione as teclas **NEXT** e **PREV** para percorrer as funções timer e pressione **ENT** para seleccionar.

Função	Descrição
SET TIME	Ajuste o relógio em tempo real
SET DATE	Ajuste a Data
ALARM	Definir horas de alarme e intervalo
HOUR ALARM	Configurar o alarme para hora a hora On/Off
12H MODE	Se seleccionado, o tempo será exibido em formato de 12 horas (Nota: durante a programação, sempre digite o tempo de 24 horas)
24H MODE	Se seleccionado, o tempo será exibido em formato de 24 horas
ADD TIME	Adicionar um display de tempo no arquivo de dados
ADD DATE	Adicionar um display de data no arquivo de dados

OFF TIME	Desliga na hora programada do dia
ON TIME	Liga na hora programada do dia

Dicas adicionais para Configuração de Alarme-

Ao seleccionar a opção de alarme, o sinal vai indicar *C: XXXM:*
XXX. Quando **XXX** é um número de **000** a **255**.
C é o número de vezes que o alarme a ser activado, e **M** é o intervalo de tempo entre as duas activações.
Exemplo-

C: 123M: 001 - significa que o sinal de alarme é activado 123 vezes, e o intervalo de tempo entre cada um dos sinais de alarme será de 1 minuto.

Observe: Só pode definir as funções de temporizador durante a execução do sinal de mensagem.

Apendice A: Dicas de Programação Adicional

Código de Função	Definições	Possibilidades	Controlo
METHOD	Opções de Display	Cíclico	[CYCLIC]
		Imediato	[IMMED]
		Abrir da Direita	[OPEN←**]**
		Abrir da Esquerda	[OPEN→**]**
		Abrir do Centro	[OPEN<>]
		Abrir Para o Centro	[OPEN>**<**]
		Cobrir do Centro	[COVER<>]
		Cobrir da Direita	[COVER←**]**
		Cobrir para a Esquerdo	[COVER→]
		Cobrir para o Centro	[COVER>**<**]
		Correr para Cima	[SCROLL↑**]**
		Correr para baixo	[SCROLL↓]
		Convergir para o Centro	[INTER>**<**]
		Convergir para cobrir	[INCOVER>**<**]
		Cobrir para Cima	[COVER↑]
		Cobrir para Baixo	[COVER↓]
		Linha de Scan	[SCANLN]
		Explodir	[EXPLOED]
		Pac Man	[PACMAN]
		Pall & Stack	[FALL]
		Shoot	[SHOOT]
		Flash	[FLASH]
		Acaso	[RANDOM]
		Slide in	[SLIDE IN]

		Auto (Nota: Aparece na janela do software apenas, mas não disponível por controlo remoto.)	[AUTO]
COLOR	Alterar a cor de texto	Verifique apêndice B	
FONT	Alterações da forma e do tamanho dos caracteres	5×6 Pequeno	[5×6]
		5×11 Pequeno & Largo	[5×11]
		7×6 (Padrão)	[7×6]
		7×11 Largo	[7×11]
		7×9	[7×9]
		7×17 Extra Largo	[7×17]
		Pequenas Fontes	[Small]

SPEED	Alterar a velocidade	Velocidade 1 (Rápido)	[SPEED 1]
		Velocidade 2	[SPEED 2]
		Velocidade 3	[SPEED 3]
		Velocidade 4	[SPEED 4]
		Velocidade 5	[SPEED 5]
		Velocidade 6	[SPEED 6]
		Velocidade 7	[SPEED 7]
		Velocidade 8 (Lento)	[SPEED 8]
GRAPHICS	Editável pelo utilizador		[GRAPH A]
			[GRAPH B]
			[GRAPH C]
			[GRAPH D]
			[GRAPH E]
			[GRAPH F]
			[GRAPH G]
			[GRAPH H]
	Não editável pelo usuário	Cidade	[GRAPH I]
		Carro	[GRAPH J]
		Embarcação	[GRAPH K]
		Tel	[GRAPH L]
		Natureza	[GRAPH M]
		Nave	[GRAPH N]
		Nadar	[GRAPH O]
		Gato	[GRAPH P]
PHRASE	Gerar uma animação pré-programada a exibir	MERRY X'MAS	[ANIM1]
		HAPPY NEW YEAR	[ANIM2]
		4 TH JULY	[ANIM3]
		HAPPY EASTER	[ANIM4]
		HAPPY HALLOWEEN	[ANIM5]
		DON'T DRINK & DRIVE	[ANIM6]
		NO SMOKING	[ANIM7]
		WELCOME	[ANIM8]
		Pára com atraso de 2 segundos	[PAUSE1]
		Pára com atraso de 3 segundos	[PAUSE2]
		Pára com atraso de 4 segundos	[PAUSE3]

PAUSE	Gerar uma pausa na mensagem programada	Pára com atraso de 6 segundos	[PAUSE4]
		Pára com atraso de 10 segundos	[PAUSE5]
		Pára com atraso de 20 segundos	[PAUSE6]
		Pára com atraso de 30 segundos	[PAUSE7]
		Pára com atraso de 60 segundos	[PAUSE8]

Apêndice B: Listagem de Cor

Nome de Cor	Código de Display
Vermelho	[RED]
Vermelho Claro	[RED]*
Laranja	[ORA]
Laranja Claro	[ORA] *
Amarelo	[YEL]
Amarelo Claro	[YEL] *
Verde	[GRE]
Verde Claro	[GRE] *
Mistura de camadas (Arco-iris)	[MIX]
Mistura de camadas claras (Arco- iris)	[MIX] *
Mistura vertical	[MIX]
Mistura Dentes de Serra	[MIX]
Verde em Vermelho	[MIX]
Vermelho em Verde	[MIX]
Laranja em Vermelho	[MIX]
Amarelo em Verde	[MIX]

- A cor do pontos não vai mudar, excepto a claridade

Apendice C: Listagem de Caracteres Internacionais

Caracteres em Inglês	Caracteres Internacionais
A	Ä Å Æ
C	Ç Ć
E	É
N	Ñ
O	Ö Ó
S	Ś
U	Ü
Z	Ż Ź
a	â ä à å æ á
c	Ç
e	é ê ë è
i	ì î í
n	ñ ń
o	ô ö ò ó
t	
u	ü û ù ú
y	Ÿ
Space	α β Γ π Σ σ µ τ Φ Θ Ω ∞ δ φ
?	¿
$	¢ £ ¥ Pt □ €

Apendice D: Listagem de Simbolos dos Caracteres

Nota: O símbolo real aparecem entre comas (“[ ]”) durante o modo de programação

Sunny	Cloudy	Rainy	Clock
Phone	Glasses	Faucet	Rocket
Alien	Key	Sweater	Helicopter
Car	Tank	House	Teapot
Trees	Duck	Motorcycle	Bike
Crown	Hearts	Right Arrow	Left Arrow
Lower Left Arrow	Upper Left Arrow	Mug	Chair
Shoe	Martini Glass		

Apêndice E: Alterar Password

Passo	Tecla	Explicação	Display
1.	**PROG**	Entrar no modo de edição	**OPEN: ??**
2.	**00 ENT**	Introduza o ficheiro 00	**OLDFIL [CYCLIC]**
3.	Pressione → **ALT** é pressionado	Mudança rápida	
4.	Repeat step 3	Algumas vezes até chegar ao fina do arquivo, isso é ter certeza de que não vai modificar o conteúdo do arquivo ao fazer alteração de senha	
5.	**CPW**	Entrar no modo de password	**UNUSE PASS**
6.	**NEXT**		**USE PASS**
7.	**NEXT**		**RES PASS**
8.	**NEXT**	Alterar senha	**CHANGE: *****
9.	**AAA ENT**	Alterar senha para **AAA**	**AGAIN: *****
10.	**AAA ENT**	Confirme a senha	Mudou a senha para **AAA**.

*** Nota: Se por qualquer motivo a senha for perdida ou esquecida, deve aceder ao micro-interruptor na parte de trás da unidade de sinal (não do controlo remoto) e mover o interruptor 8 para ON.

Resolução de Problemas

Sem display	-Verificar se a tomada situada na parte de trás do sinal está ligada. -Verifique se a ficha AC está ligada na tomada. -Verifique se a alimentação principal da tomada AC é normal.
Nenhuma resposta do controlo remoto	-Verifique se as pilhas do controlo remoto ainda tem energia suficiente. Se o utilizador não tiver a certeza, deve substituir todas as baterias. -Verifique se as pilhas do controlo remoto são colocadas na polaridade correcta. Por favor siga as marcações no compartimento com bateria. -Verifique se há algum obstáculo entre o controlo remoto e o equipamento.
Sem display, mas resposta do controlo remoto	-Verifique se a configuração de tempo auto on/ auto off está correcta. -Verifique se os dados dos arquivos são válidos. -Se não tem certeza, pode entrar no modo de edição e pressione 'CLR' no controlo remoto, seleccione' DEL ALL" para apagar todos os dados, isto irá repor o sinal de modo a exibir as mensagens de demonstração padrão.
Se os procedimentos acima não funcionarem, por favor, contacte o seu revendedor.	

Observações: Quando editar caracteres Turkey, após a pressionar ***C*** só precisa pressionar

NEXT e os outros caracteres irão continuar.

Messaging Software

Manual de utilizare

software pentru

MESAJE IN DERULARE

MOVING-MES15R

MOVING-MES20RGY

Cuprins

1: Informatii generale 3
1.1: Utilizarea telecomenzii pentru comanda afisorului 3
1.2: Utilizarea calculatorului pentru comanda afisorului 3
1.3: Fixarea afisorului 3

2: Functionare 4
2.1: Pornire si oprire 4
2.2: Cerinte sistem 4
2.3: Programarea cu calculatorul 4
2.4: Programarea din telecomanda 6

3: Scriere mesaje 8
3.1: Exemplu 1- Un mesaj simplu in sapte pasi simpli 8
3.2: Exemplu 2- Introducere text, ora, data, simbol, grafic, caracter si desene 8
3.2.1: Programarea cu calculatorul 8
3.2.2: Programarea din telecomanda 10
3.3: Exemplu 3- Creare / Stergere mesaje in denumiri diferite ale fisierelor 11
3.3.1: Programarea cu calculatorul 11
3.3.2: Programarea din telecomanda 11
3.4: Exemplu 4- Reglare moduri text, fonturi sau culori 12
3.4.1: Programarea cu calculatorul 12
3.4.2: Functionare telecomanda 13
3.5: Exemplu 5- Introducere semnal sonor, reglare viteza, pauza 13
3.5.1: Programarea cu calculatorul 13
3.5.2: Programarea din telecomanda 14

4: Mesagerie avansata 14
4.1: Exemplu 6- Setare ora si data 14
4.1.1: Programarea cu calculatorul 14
4.1.2: Programarea din telecomanda 15
4.2: Exemplu 7- Programarea de mesaje cu denumiri de fisiere in succesiune 15
4.2.1: Programarea cu calculatorul 15
4.2.2: Programarea din telecomanda 16
4.3: Exemplu 8- Crearea de grafice personalizate & logo 18
4.3.1: Programarea cu calculatorul 18
4.3.2: Programarea din telecomanda 19
4.4: Exemplu 9- Afisarea graficelor personalizate & logo 20
4.4.1: Programarea cu calculatorul 20
4.4.2: Programarea din telecomanda 21

5: Alte optiuni cronometru 21
5.1.1: Functionare Software 21
5.1.2: Programarea din telecomanda 22

Anexa A: Sfaturi suplimentare de programare 23
Anexa B: Lista culorilor 25
Anexa C: Lista caracterelor internationale 25
Anexa D: Lista simbolurilor 26
Anexa E: Schimbare parola 26
Depanare 27

1: Informatii generale

Puteti comanda afisorul in doua moduri:

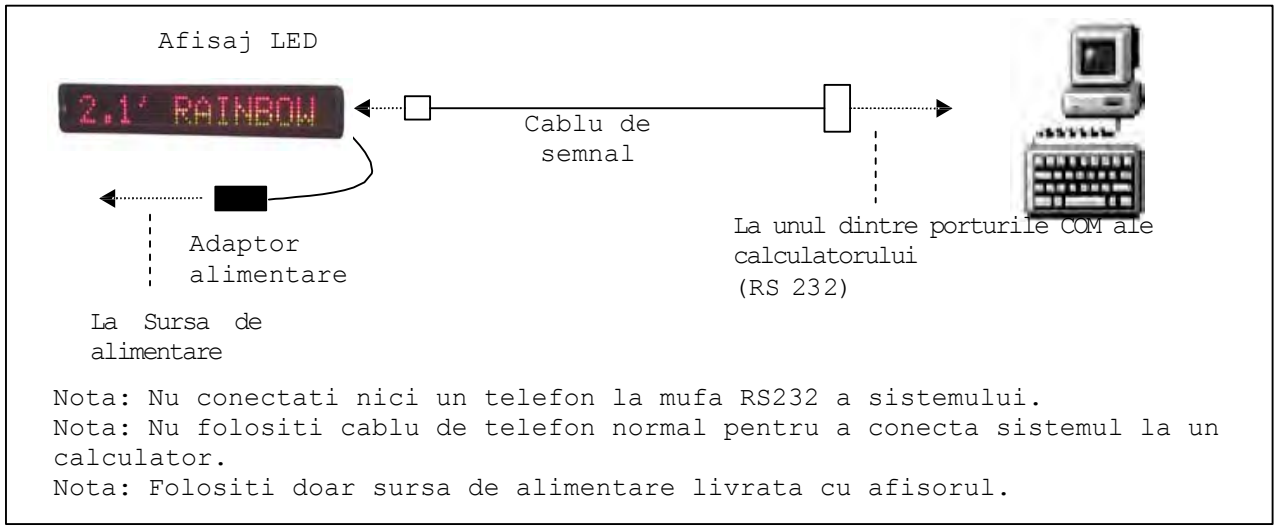
- ☐ Folosind telecomanda portabila
- ☐ Folosind un calculator

1.1: Utilizarea telecomenzii pentru comanda afisorului

O telecomanda este o tastatura portabila folosita pentru actionarea semnelor. Acest manual va indica modul de programare al mesajelor cu ajutorul telecomenzii.

1.2: Utilizarea calculatorului pentru comanda afisorului

Pentru acest lucru veti avea nevoie de un cablu de semnal si de un program pentru calculator, dupa cum se vede din figura urmatoare:



Nota: Nu conectati nici un telefon la mufa RS232 a sistemului.
Nota: Nu folositi cablu de telefon normal pentru a conecta sistemul la un calculator.
Nota: Folositi doar sursa de alimentare livrata cu afisorul.

1.3: Fixarea afisorului

Aparatul poate fi montat pe perete.

Nota: Acest aparat este destinat exclusiv utilizarii în interior.

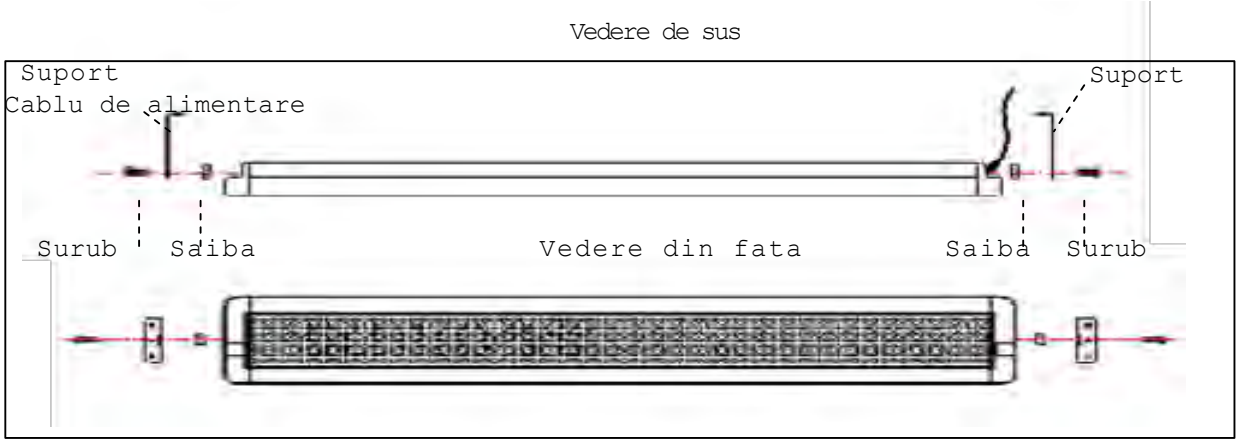
Nota:

- ☐ Nu montati sau fixati sursa de alimentare pe nici o suprafata.
- ☐ Nu lasati sursa de alimentare sa atarne.

☐ Așezati sursa de alimentare astfel incat substante chimice sau lichide, cum ar fi apa, sa nu intre in contact cu ea.
Conectați sursa de alimentare la o priza electrica usor accesibila.

Montare pe perete

1. Fixati suporturile de montare pe perete sau pe o alta suprafata.
2. Fixati semnul pe suportul de prindere folosind materialele de mai jos.
3. Conectati cablul de alimentare la semn si intr-o priza.



2: Functionare

2.1: Pornire si oprire

Cand conectați sursa de alimentare a afisorului, aparatul porneste automat. Pentru a opri functionarea afisorului, deconectati sursa de alimentare sau folositi telecomanda.

2.2: Cerinte sistem

Calculatorul utilizat pentru comanda afisorului trebuie sa fie un Pentium 200 sau o versiune mai avansata, memorie de 32M minim, 100M spatiu liber pe hard disk. Calculatorul trebuie sa aiba instalat programul de operare Windows 95, Windows 98/2000/XP. Modul grafic este de 800x600, pe 16 sau 24 biti.

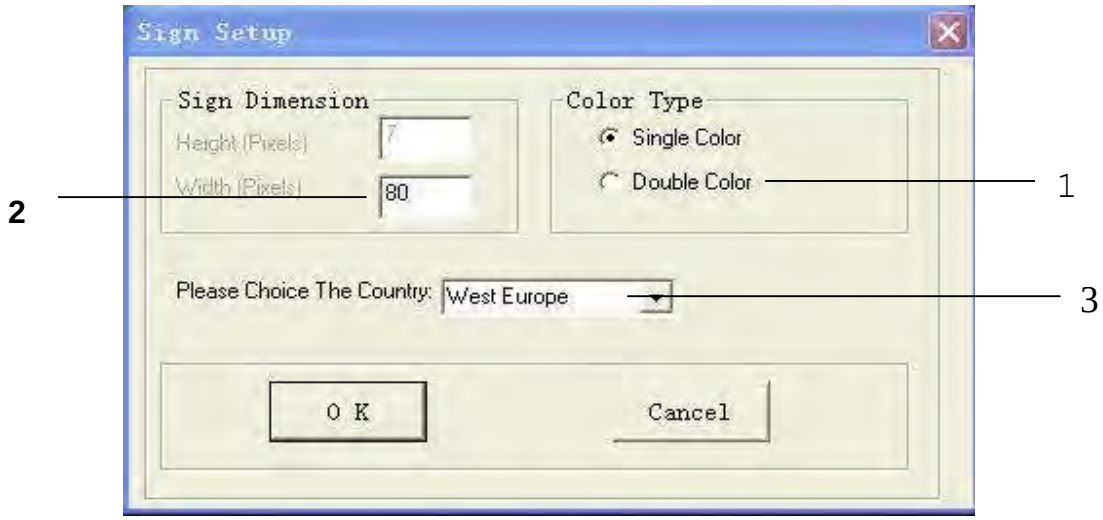
2.3: Programare cu calculatorul

Software-ul afisorului va permite sa trimiteti mesaje cu ajutorul unui calculator. Va rugam sa urmati pasii de mai jos pentru a activa soft-ul:

- Porniti calculatorul si programul Windows 98/2000/XP.

☐Introduceti CD-ul cu programul in CD-ROM, sau puteti copia soft-ul in calculator pentru o utilizarea mai usoara.

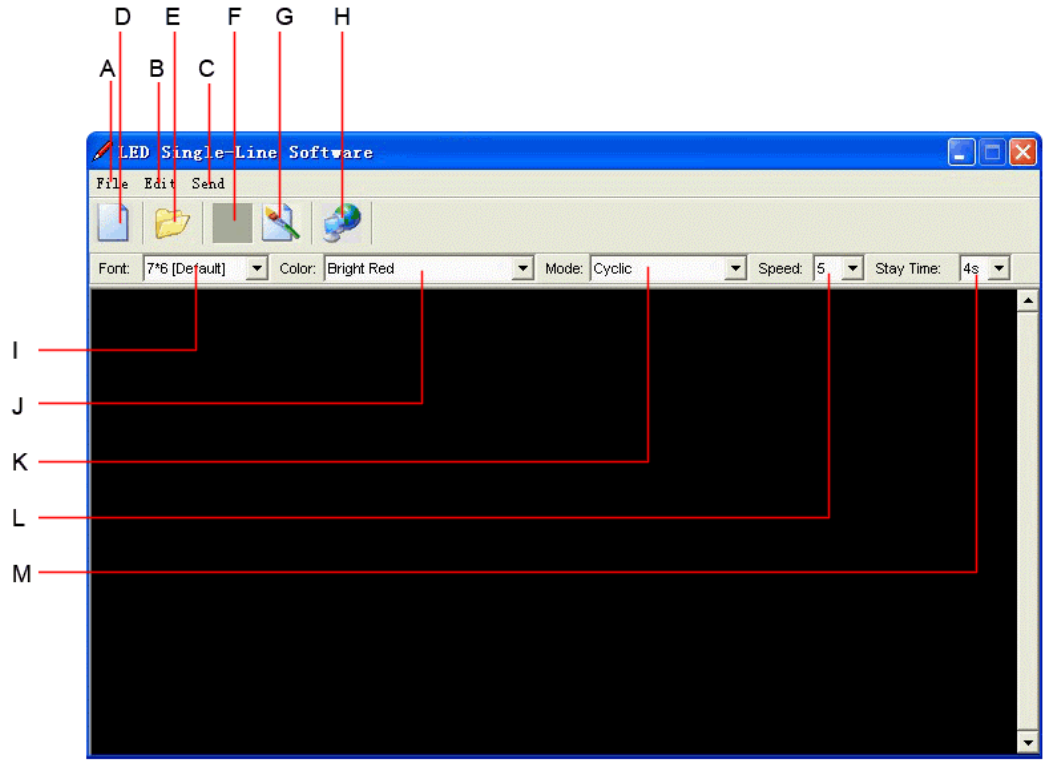
☐ Apasati de doua ori pictograma pentru a activa soft-ul de programare. Pe ecranul calculatorului va aparea imaginea de mai jos:



Cifra	Denumire	Descriere
1	Culoare	In cazul in care afisorul are 3 culori (Rosu, Verde & Galben), va rugam sa selectati optiunea **2 Culori**. In caz contrar va rugam sa selectati o singura culoare.
2	Dimensiuni text /pixeli	Dimensiunile unui mesaj, in pixeli. Setarea implicita este **80**.
3	Optiunea tara	Selectati tara corespunzatoare (sau zona)din tabelul care apare pe ecran.

☐

Apasati tasta **OK** pentru a accesa meniul principal dupa cum se vede mai jos:



Privire de ansamblu asupra meniului

Liter	Denumire	Sub-meniu	Descriere
A	**Fisier**	**Stergere**	Stergeti continutul zonei de editare a textului
		Deschidere…	Deschideti fisierele vechi (*.sdv)
		Salvare	Salvati fisierul cu textul curent
		Salvare ca…	Salvati fisierul textului curent ca fisier nou
		Exit	Parasiti soft-ul de programare afisor
B	**Semn mobil**	**Expediere**	**- Expediere Cuprins Zona de Editare:** Actualizarea afisorului cu noile mesaje din zona de editare a textului **- Expediere fisier disc… :**Actualizare semn cu fisierul stocat *.sdv
		Cadru executare	Crearea de pixeli in format grafic personalizat 7x80 (inaltime x latime) Nota: utilizatorul poate crea pana la 8 grafice
		Functie speciala	Va permite sa programati, sa pornit/opriti, sa setati alarma, sa reglati ora automat.
		Optiunea de semn mobil	Selectare modele
		Test	Trimiteti un semnal de testare aparatului
C	**Expediere**		Actualizarea sistemului cu mesaje noi in zona de editare text
D	**Nou**		Stergeti continutul zonei de editare a textului
E	**Deschidere**		Deschiderea unui fisier vechi (*.sdv)
F	**Salvare**		Salvati fisierul cu textul current pentru utilizarea ulterioara (*.sdv)
G	**Editare grafica**		Crearea de pixeli in format grafic personalizat 7x80 (inaltime x latime) Nota: utilizatorul poate crea pana la 8 grafice
H	**Font**		7 tipuri diferite de font-uri
I	**Culoare**		16 combinatii diferite de culori
J	**Editare text**		Tastati mesajul aici

2.4: Programare din telecomanda

- Apasati PROG pentru a intra in modul de editare text
- Tastati parola (implicit 000) apoi apasati ENTER
- Tastati: ”OPEN: 01”. apoi apasati ENTER
- incepeti programarea

Indreptati telecomanda catre afisor

Tineti apasat **ALT** si apasati ON/OFF pentru a porni/opri afisorul

Apasati **RUN** pentru a iesi din modul programare

In modul editare text:
Tineti apasat si apasati **GRA** pentru a trece afisorul in unul din urmatoarele moduri:
(Utilizati **PREV** sau **NEXT** pentru a trece de la un mod la altul si **ENT** pentru a selecta modul **)**

- **GET GRAPH** – pentru a trece in modul GRAPH A - P
- **MAKE GRAPH** – pentru a trece pe modul NUMBER A –H
- **EDIT GRAPH** – pentru editare in modul NUMBER A-P

Pentru a tasta caractere speciale sau simboluri

Apasati PREV or NEXT pentru a trece de la un mod la altul

Utilizati SPA pentru a insera un spatiu intre caractere

Tineti apasat **ALT** si apoi apasati orice tasta pentru a selecta caracterul sau simbolul

Pozitie	Tasta	Descriere
1	**PORNIRE/OPRIRE**	Pornire / Oprire. Daca nu exista fisier intre **01** la **99**, va fi redat fisierul **00**.Daca exista fisier de la tasta **01** la **99**, ultimul fisier salvat va fi afisat.
2	**PROG**	Accesati Modul de Editare al Programului. Selectati de la **01** la **99** pentru a introduce mesajul.
3	**CPW**	Tasta se foloseste pentru editarea sau resetarea parolei.
		Folositi tasta **PREV** si **NEXT** pentru a selecta de la (a) la (d)(a) PAROLA NEUTILIZATA Opriti sistemul de securitate al parolei.(b) UTILIZARE PAROLA Porniti sistemul de securitate al parolei (c) RES PASS Resetare pe parola prestabilita din fabrica **``000´´**.(d) SCHIMBARE PAROLA Schimbare pe parola noua.

4	**MET**	Pentru a selecta modurile de afisare , pana la 24 de moduri diferite. Nota: Apasati tasta **PREV** si **NEXT** pentru a selecta metodele de la (1) la (24).Vezi Anexa A.
5	**PREV**	Selectare optiune derulare inapoi.
6	**NEXT**	Selectare optiune derulare inainte.
7	**CAP**	Comutare intre majuscule si litere mici.
8	**TIME**	Selectarea optiunii duratei de timp. Vezi Anexa B.
9	**SPE**	Selectarea vitezei de afisare a mesajului(Folositi tasta **PREV** si **NEXT** pentru a selecta viteze diferite.)
10	**FONT**	Selectati dimensiunile fontului mesajului de afisare. (Folositi tasta **PREV** si **NEXT** pentru a selecta dimensiuni diferite ale fontului.)
11	**COL**	Selectati culoarea mesajului. (Folositi tasta **PREV** si **NEXT** pentru a selecta culorile siferite ale mesajului).
12	**SYM**	Selectati 30 de simboluri incorporate. (Folositi tasta **PREV** si **NEXT** pentru a selecta simboluri diferite.)
13	**CLR**	Optiunea de stergere
14	**GRA**	Selectati graficul. (Folsoiti tasta **PREV** si **NEXT** pentru a selecta urmatoarele optiuni:) (a)**GET GRAPH** Asezati graficul in mesaj. Folositi tasta **PREV** si **NEXT** pentru a selecta **GRAPH A** la **GRAPH P** . (b)**MAKE GRAPH** Crearea de noi grafice in locatiile **A** la **H** (c)**EDITARE GRAFIC** Editare **GRAFIC A** la **GRAFIC P** si memorare in una dintre locatiile **NUMBER A** la **NUMBER H**.
15	**<=**	Mutarea mesajului si a comenzii la stanga.
16	**>=**	Mutarea mesajului si a comenzii la dreapta.
17	**ALT**	Nota: DACA DORITI SA STERGETI MESAJUL SAU COMANDA IN MODUL DE EDITARE AL PROGRAMULUI. VA RUGAM SA FOLOSITI TASTELE DE MAI SUS PENTRU A MUTA MESAJUL SAU COMANDA RESPECTIVA IN STANGA- PENTRU MAJORITATEA POZITIILOR SI APASATI TASTA **DEL** DACA DORITI SA INTRODUCETI UN MESAJ SAU O COMANDA IN MODUL DE EDITARE AL PROGRAMULUI. VA RUGAM SA UTILIZATI TASTELE DE MAI SUS PENTRU A MUTA MESAJUL SAU COMANDA IN STANGA- PENTRU MAJORITATEA POZITIILOR SI APASATI TASTA (1) **INS** PENTRU A INTRODUCE MESAJUL.(2)SAU APASATI TASTA COMANDA, PENTRU INTRODUCERE AUTOMATA. 3)APASATI TASTA **INS** INCA O DATA PENTRU SUPRASCRIERE.
18	**PAU**	Generati o pauza in mesajul programat. (Folositi tasta **PREV** si **NEXT** pentru a selecta tastele **PAUSE 1** la **PAUSE 8**)
19	**PHR**	Selectati o animatie in mesaj. (Folositi tasta **PREV** si **NEXT** pentru a selecta tastele **ANIM 1** la **ANIM 8**)
20	**BEEP**	Selectati sunetul din cadrul mesajului. (Folositi tasta **PREV** si **NEXT** pentru a selecta tastele **BEEP 1** la **BEEP 3**)
21	**ENT**	Acceptare optiune selectata.
22	**ESC**	Reveniti la modul anterior de editare.
23	**INS**	Consultati 15 si 16
24	**DEL**	Consultati 15 and 16
25	**SPA**	Introducerea spatiului in mesaj.

26	**RUN**	(1) Pe modul de editare al programului, apasati tasta **RUN** pentru a salva si a rula mesajul. (2) Pe modul afisare, apasati tasta **RUN** si introduceti **01** la **99** pentru a selecta mesajele pentru afisare.
27	**S**	Programarea unei secvente a fisierului. Consultati **Sectiunea 3.5: Programarea unei secvente din fisier.**
28	**F G H** **J K L** **N O P**	Indicator de directie al cursorului. Tasta **K** va comuta cursorul pe pornire /oprire. Nota: Indicatorul de directie functioneaza doar pe modul de editare al graficelor.

3. Scriere mesaje

3.1: Exemplu 1- Un mesaj simplu in sapte pasi simpli

Sistemul poate stoca pana la 100 de mesaje in fisiere numerotate de la **00** la. Fisierul 00 este un mesaj implicit si este doar pentru citire.

Un simplu exemplu de programare —

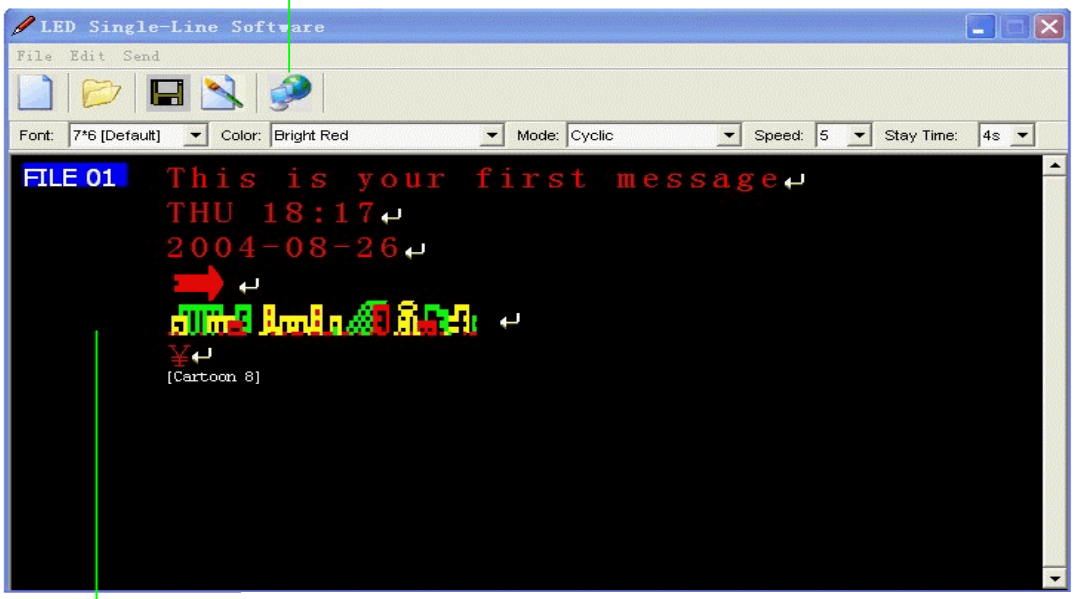
Nota:
Subinierea indica cuvinte si numere de tastat,simbolul xxxx indica denumiri-cheie. Pentru a corecta o greseala, apasati tasta **DEL** pentru a sterge greseala.
Utilizatorul poate comuta majusculele si literele mici apasand tasta **CAP**, si poate folosi tasta **ALT** pentru a afisa simbolul de pe tastatura. Parola prestabilita: **"000"**

Pas	**Taste**	**Explicatie**	**Afisaj**
1.	**PRO**	Porniti modul de editare al	**PAROLA:*****
2.	**0 0 0**	Parola prestabilita: **000**	**PAROLA:*****
3.	**ENT**	Accesati modul editarii	**ACCESARE: ??**
4.	**01 ENT**	Primele doua cifre din numarul fisierului (01-99) pot denumi fisierele de mesaje **[CICLIC]** este metoda prestabilita a codului de afisare care se roteste ciclic la intamplare	**[CICLIC]**
5.	**WELC OME** **VISITORS**	Tastati textul pe care doriti sa- l afisati in mesaj	**BUN** **VENIT**
6.	**R U**	Finalul modulului de editare al programului	**SALVATI? (Y/N)**
7.	**Y**	Salvati mesajul ca fisier de date cu numarul 1	Mesajul va fi afisat

3.2: Exemplu 2- Introducere text, ora, data, simbol, grafic, caractere sau desene

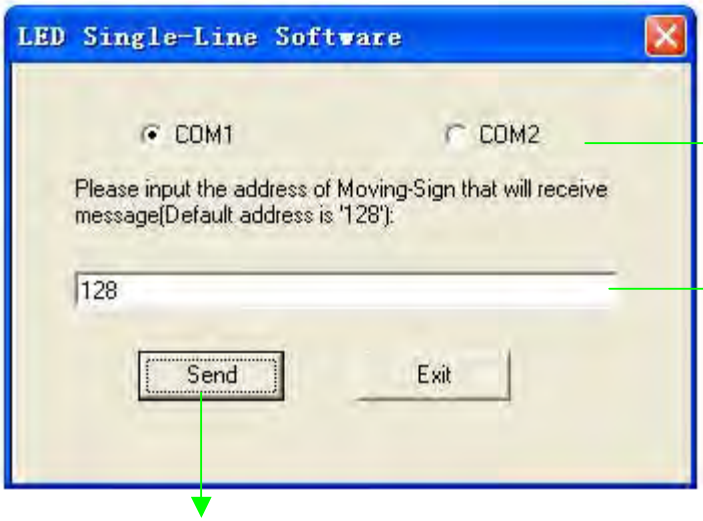
3.2.1: Programare cu calculatorul

(2) Apasati pentru a trimite mesajul in FILE01 (prestabilit).



(1) Introduceti textul cu ajutorul tastelor si apasati in partea dreapta a mouse-ului pentru a adauga ora, data, simbolul, graficul, caracterele si respectiv desenele.

Nota: Fontul implicit si culoarea sunt de **7 X 6** si respective **Rosu deschis**.



(3) Selectati un port COM potrivit,

de ex. COM1 sau COM2

(4) Introduceti valoarea (prestabilita = 128)

(5) Apasati tasta **OK** pentru a incepe transmisia. Semnul va afisa mesajul nou.

Nota: Modul de afisare este **Ciclic** in exemplu.

Nota: Daca mesajul de afisare este mai lung de o pagina de ecran cu LED-uri, indiferent de metoda de afisare folosita, metoda va fi **[OPEN←]**

3.2.2: Programare din telecomanda

Pas	Taste	Explicatie	Afisare
1	**PROG**	Porniti modul editarii programului	**PAROLA:*****
2	**OOO**	Parola implicita **``000´´**	**PAROLA:*****
3	**ENT**	Accesati modul de editare	**ACCESARE:??**
4	**01 ENT**	Primele doua cifre din numarul fisierului (01-99) pot denumi fisierele mesaje [**CICLIC**] este metoda prestabilita a codului de afisare ceea ce inseamna rotirea la intamplare	**[CICLIC]**
5	**CPW ENT**	Dezactivarea parolei **Nota: Sa presupunem ca parola a fost dezactivata in restul manualului.	**[parola nefolosita]**
6	**Acesta este primul mesaj**	Tastati textul pe care doriti sa-l afisati in mesaj.	**Acest este primul mesaj**
7	**Ora**	Accesati functia ora	**SET TIME**
8	**PREV PREV PREV PREV ENT**	Introduceti ora pentru afisarea mesajului	**ADD TIME**
9	**Time**	Accesati functia orei	**SET TIME**
10	**PREV PREV ENT**	Introduceti data pentru afisarea mesajului	**ADD DATE**
11	**SYM**	Accesati modul simbol	**[-><-]**
12	**PREV or NEXT ENT**	Functie mod grafic specificata	[→]
13	**GRA**	Intrare in modul grafic	**GET GRAPH**
14	**PREV or NEXT ENT**	Selectare grafic specificat	**[GRPAH A]**
15	**$**	Accesati functia caractere	**[$]**
16	**PREV or NEXT ENT**	Caracter specificat selectat	[¥]
17	**PHR**	Accesati functia animatie	**[ANIM 1]**
18	**PREV or NEXT ENT**	Animatia selectata	**[ANIM 8]**
19	**RUN**	Oprirea programului de editare	**SALVARE? (Y/N)**
20	**Y**	Salvarea mesajului ca fisier de date nr.1	**Mesajul va fi afisat pe afisor**

Mai jos sunt cateva lucruri importante pe care le-ati invatat din acest prim exemplu:

- Un semnal sonor va fi auzit atunci cand dispozitivul accepta programarea de la telecomanda. Acest lucru va asigura de faptul ca semnalul emis de telecomanda a fost receptionat si inteles.
- Culoarea prestabilita pentru mesaje este Rosu Aprins si dimensiunile prestabilite ale font-ului sunt 7 * 6.
- Aveti optiunea de a salva mesajul la sfarsitul programarii.
- Semnul porneste intotdeauna ca metoda prestabilita de afisare **[CICLIC]**, care presupune rotirea prin toate culorile si metodele la intamplare.

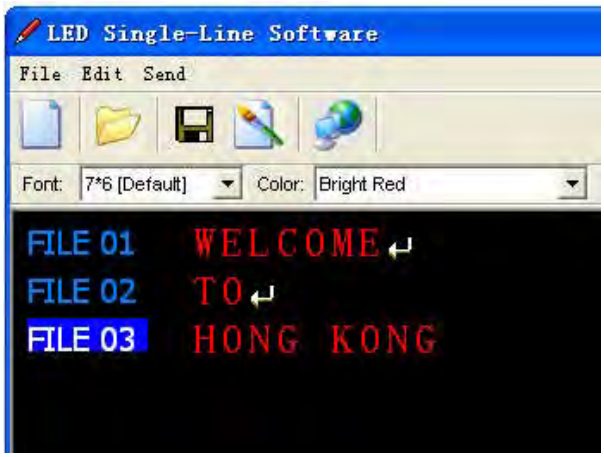
Pentru a folosi caractere internationale in mesajele dumneavoastra, ar trebui sa stabiliti intai caracterele echivalente corespunzatoare in limba engleza si apoi sa utilizati butoanele **NEXT** and **PREV** pentru a defila prin caracterele internationale (de ex.: stabiliti ``$'' si apasati butonul **NEXT,** caracterul ``¢'' va aparea).

Pentru caracterele internationale care nu au corespondenta in limba engleza, va rugam sa apasati tasta SPACE si sa folositi apoi butoanele **NEXT** si **PREV** pentru a defila prin lista de caractere disponibile. Vezi Anexa D pentru mai multe informatii.

3.3: Exemplu 3- Creare / Stergere mesaje sub denumiri de fisiere diferite

Puteti crea / sterge mesaje sub nr. de fisiere diferite cu ajutorul tastaturii sau a telecomenzii portabile.

3.3.1: Programare cu calculatorul



Pentru a crea denumiri diferite de fisiere cum ar fi FISIER 02, FISIER 03 s.a.m.d , puteti apasa **CTRL + ENTER.**

*Nota: in total, se pot crea fisiere de la 01 la 99.

In cazul in care faceti greseli in timpul tastarii, puteti sa le corectati apasand **DEL** pana cand ati sters greseala (sau greselile) si ati accesat corespunzator mesajul.

3.3.2: Programare din telecomanda

Pentru a crea si edita un mesaj cu ajutorul telecomenzii, trebuie sa urmati pasii de mai jos. Daca exista un mesaj stocat anterior sub numele fisierului, afisajul va indica **[OLDFIL] [CICLIC]**, sau s-ar putea sa nu depinda de continutul actual **[CICLIC]**.

Pasul	Taste	Explicatie	Afisaj
1.	**PROG**	Pornirea programului de editare	**DESCHIDERE? ?**
2.	**01 ENT**	Acesta este numarul fisierului pentru fisierul mesaj stocat	**FISIER VECHI [CICLIC]**
Puteti apoi edita sau crea un mesaj nou.			
3.	**RUN**	Sfarsitul programului de editare	**SALVARE? (Y/N)**
4.	**Y**	Trebuie sa salvati inca o data fisierul de date	Mesajul incepe sa se afiseze

In anumite conditii, utilizatorul ar putea dori sa stearga o parte din mesaj; afisorul are aceasta optiune. Dupa accesarea modului Editare, utilizatorul poate apasa tasta **CLR** si poate defila printre functiile diferite apasand tasta **PREV** or **NEXT** key.

Listate mai jos veti gasi functiile de Stergere si modul de utilizare:

- DEL ALL Stergerea fisierelor mesaje
- DEL FILE ?? Stergeti fisierele specificate
- DEL MSG Stergeti mesajul fisierului curent
- DEL ON/OFF Dezactivarea functiei de Pornire automata /Oprirea functiei cronometru
- DEL ALARM Dezactivarea alarmei

3.4: Exemplu 4- Reglare moduri text, fonturi sau culori

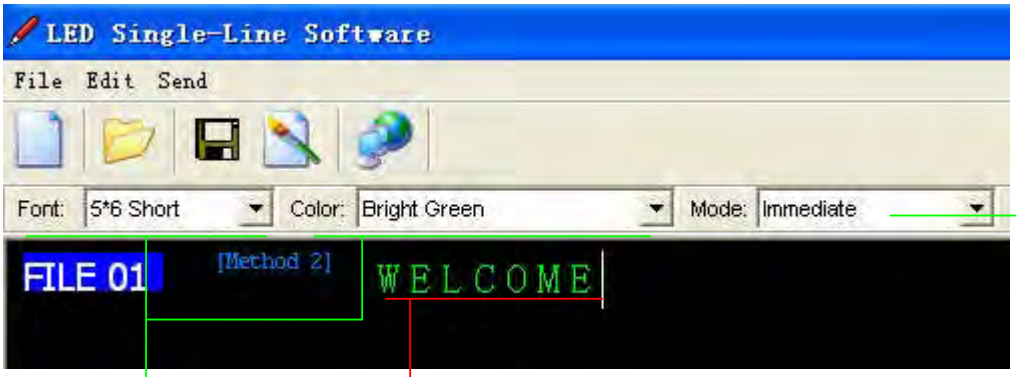
Metoda: Tipuri de optiuni de miscare (defilare text) care sunt afisate la un semn, vezi Anexa A.

Fonturi: Stilul fonturilor este afisat, vezi de asemenea Anexa A.

Culori: Afisorul poate afisa pana la 16 culori diferite, ex:Rosu, Verde, Galben, etc.

Combinatii speciale de culori. Pentru a determina ce culori sunt disponibile pentru afisorul dumneavoastra, consultati Anexa B.

3.4.1. Programare cu calculatorul



(1). Accesati Casuta din dreapta optiunii "Mod"

(2). Selectati optiunea "Immediate"

(3). Selectati Font=5*6 Short &Culoarea=Verde

(4). Tastati "WELCOME"

(5). Selectati **Font=7*6** & **Culoare=Rainbow**

Nota: Optiunea **Cyclic** porneste din nou.

(6). Tastati optiunea ``HONG KONG''

3.4.2: Programare din telecomanda

Utilizatorul poate efectua reglari ale defilarii textului, fontului sau culorii mesajului. Dupa accesarea Modului Editare ca si la 3.2.2,utilizatorul trebuie sa apese intai tasta → sau ← pentru a accesa metoda, fontul sau culoarea ce pot fi alese pentru afisarea mesajului.

Pasul	Taste	Explicatii	Afisaj
1	**PROG**	Pornirea programului de editare	**OPEN:??**
2	**01 ENT**	Acesta este numarul fisierului atribuit acestui mesaj nou.	**[CICLIC]**
3	**MET PREV** or **NEXT**	Atribuirea metodei de afisare optiunii **Immediate**	**[IMMED]**
4	**COL PREV** or **NEXT**	Asignarea culorii **Verde**	**[GRE]**
5	**FONT PREV** or **NEXT**	Atribuirea fontului =5*6 scurt	**[5×6]**
6	**WELCOME**	Intrare in textul mesajului	**WELCOME**
7	**RUN**	Iesire din modul de editare al mesajului	**SALVARE? (Y/N)**
8	**Y**	Salvare fisier de date 01	**Mesajul va fi afisat**

3.5: Exemplu 5- Introducere semnal sonor, reglare viteza sau pauza

Beep: Tipul de semnal sonor poate fi ales in timpul afisarii pe afisor.
Viteza: Viteza mesajelor poate fi marita sau micsorata. Aceasta optiune este valabila pentru semn, consultati Anexa A.
Stay time: Generati o durata de oprire in cadrul mesajului programat, consultati Anexa A.

3.5.1: Programare cu calculatorul

(1) Clic dreapta pe mouse
(2) Introduceti **Beep 1**
(3) Introduceti **Speed 3[implicit]**
(4) Introduceti **Pause 5**

3.5.2: Programare din telecomanda

Utilizatorul poate introduce semnal sonor, viteza sau pauza a mesajului si cu ajutorul telecomenzii.

Pasul	Taste	Explicatii	Afisaj
1	**PROG**	Pornirea programului de editare	**OPEN:??**
2	**01 ENT**	Acesta este numarul fisierului atribuit acestui mesaj nou.	**[CICLIC]**
3	**BEEP PREV** or **NEXT**	Atribuirea tipului de semnal sonor	**[BEEP 1]**
4	**SPE PREV** or **NEXT**	Atribuirea vitezei	**[SPEED 3]**
5	**PAU PREV** or **NEXT**	Atribuirea tipului de pauza	**[PAUSE 5]**
6	**WELCOME**	Intrare in textul mesajului	**WELCOME**
7	**RUN**	Iesire din modul de editare al mesajului	**SALVARE? (Y/N)**
8	**Y**	Salvare fisier de date 01	**Mesajul va fi afisat**

4: Setari avansate afisor

4.1: Exemplu 6 –Setare ora si data

4.1.1: Programare cu calculatorul

(1)Actualizare ora si data, setari de la ceasul calculatorului

(2) Apasati optiunea "Send" pentru actualizarea modificarii.

4.1.2: Programare din telecomanda

Utilizatorul poate seta ora sau data mesajului si cu ajutorul telecomenzii.

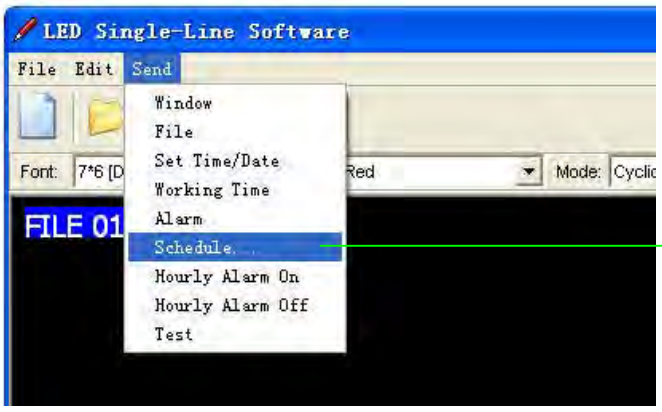
Pasul	Taste	Explicatii	Afisaj
1	**PROG**	Pornirea programului de editare	**OPEN:??**
2	**01 ENT**	Acesta este numarul fisierului care trebuie atribuit	**[CYCLIC]**
3	**Time**	Accesarea functiei cronometru	**SETARE ORA**
4	**ENT**	Afisare ora curenta	**[00:00:00]**
5	← sau →	Alegeti optiunea ora, minute sau secunde	**[--:--:--]**
6	**PREV** sau **NEXT**	Modificare ora, minute sau secunde	**[--:--:--]**
7	**ENT**	Confirmare setare noua de timp	**[13:25:02]**
8	**Time NEXT**	Accesarea functiei data	**SET DATE**
9	**ENT**	Afisarea datei curente	**[SA 17 –05-01]**
10	← sau →	Alegeti anul, luna sau ziua	**[XX XX –XX - XX]**
11	**PREV** sau **NEXT**	Modificati anul, luna sau ziua	**[XX XX –XX - XX]**
12	**ENT**	Confirmarea setarii noii date	**[TH 02 –09–04]**
13	**RUN**	Oprirea modului de editare	**SALVARE?(Y/N)**
14	**Y**	Salvati mesajul ca fisier cu nr. 01	**Mesajul este afisat**

4.2: Exemplu 7 - programarea succesiunii mesajelor

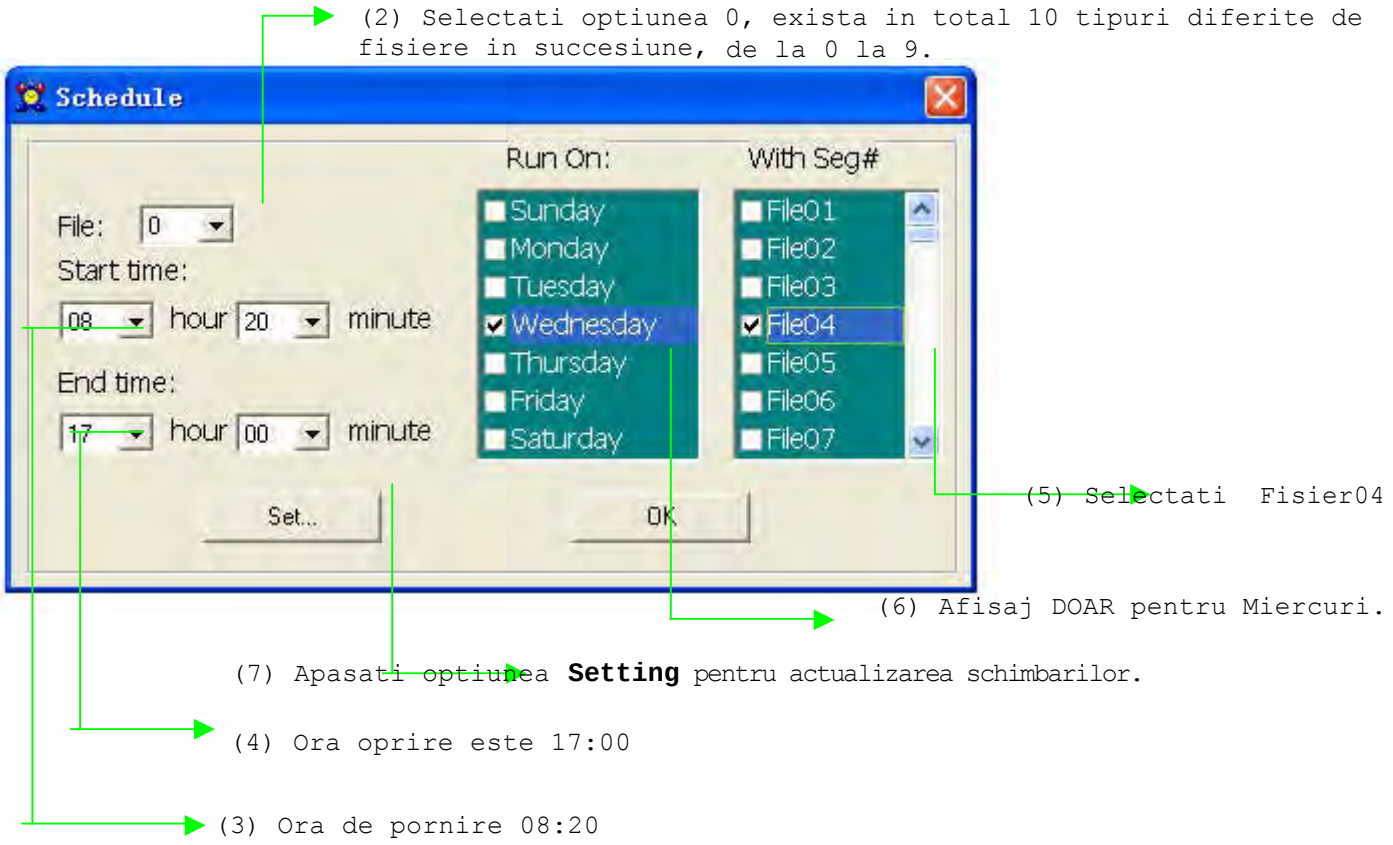
4.2.1:Programare cu calculatorul

In acest exemplu, se foloseste secventierea mesajelor pentru a obtine rezultatele dorite. Mesajele vor fi afisate dupa denumirile fisierelor (**FILE01** , **FILE03**) intr-o anumita ordine, si vor disparea asa cum este programat.

* Nota: Afisarea mesajelor in functie de ora va functiona atata timp cat afisorul este alimentat. Cand afisorul nu mai este alimentat, ceasul intern nu va mai functiona corespunzator si va trebui resetat din nou. (Vezi 4.1.1)



(1) Selectati **Schedule…**



4.2.2: Programare din telecomanda

Fisierele succesive au denumiri speciale, care incep cu litera "S", urmate de o singura cifra (S0-S9). Ca atare, exista doar zece fisiere succesive, care pot fi stocate si extrase. Sa spunem ca, in calitate de proprietar al unui restaurant pe nume Box Car Express, aveti oferte speciale zilnice care atrag oamenii la masa de pranz. Ati creat deja urmatoarele fisiere:

Numar fisier	Mesaj
10	**Bun venit la Box Car Express**
11	**Specialitatea zilei este**
12	**2-buc. Pui cu**
13	**Piure de cartofi si sos**
14	**Our drink Special is Cola dietetica.**

Se poate sa doriti afisarea mesajelor de mai sus de la ora 10:00 am la 1:00 pm, de Luni pana Vineri. Pentru a afisa intreg mesajul, fisierul secventa va contine linia:

10 11 12 13 14

Pas	Taste	Explicatie	Afisaj
1	**PROG**	Incepeti editarea mesajului	**OPEN :??**
2	**S**	Pentru fisier secvential	**[SO]**
3	**1 ENT**	Accesarea numarului fisierului secvential	**DAY 0 1 2 3 4 5 6**
4	→	Mutati la dreapta	1 evidentiat
5	**NEXT** sau **PREV**	Comutati intre PORNIRE/OPRIRE	1 verde pe fundal rosu
6		Repetati pasii 4 & 5 pentru 2、3、4、5 pana cand 2,3,4,5 vor avea culoarea verde	
7	**S**	Setati durata de pornire	**START 00:00**
8	**NEXT** sau **PREV**	Schimbati cronometrul de pornire	Digitul in verde va fi schimbat
9	← sau →	Folositi sagetile pentru cifra corespunzatoare	
10		Repetati pasii 8 & 9 pana apare pe afisaj **10:00**	
11	**S**	Setati durata de oprire	**END 23:59**
12		Repetati 8 & 9 pana apare pe afisaj **13:00**	
13	**ENT**	Confirmati setarea orei	**S1**
14	**10 11 12 13 14**	Aceasta este o secventa de numere de fisiere pentru afisare, separate prin spatiu	
15	**RUN**	Parasiti programul de editare	**SALVARE?(Y/N)**
16	**Y**	Salvati mesajul ca fisier cu nr. **S1**	Mesaj afisat

Avantajul real al secventierii fisierelor este posibilitatea de a schimba doar un segment al unui mesaj lung! Daca va decideti sa schimbați meniul special, dar nu si bautura speciala, trebuie doar de editati numarul fisierului 12.

In esenta, secvențierea va salveaza timp pentru a edita mesajele lungi atunci cand sunt necesare numai schimbari minore.

Va rugam sa retineti ca o data ce exista orice fisier secvential si setarea timpului este valida, afisorul va afisa mesajul prestabilit incepand de la fisierul S0 la S9.

4.3: Exemplu 8- Crearea de grafice personalizate & logo

4.3.1: Programarea cu calculatorul

(1) Apasati pictograma **Lattice** pentru editarea graficului sau a logo-ului.

Nota: Numarul maxim de grafice definite de utilizator pot fi instalate de la graficul A la graficul H.

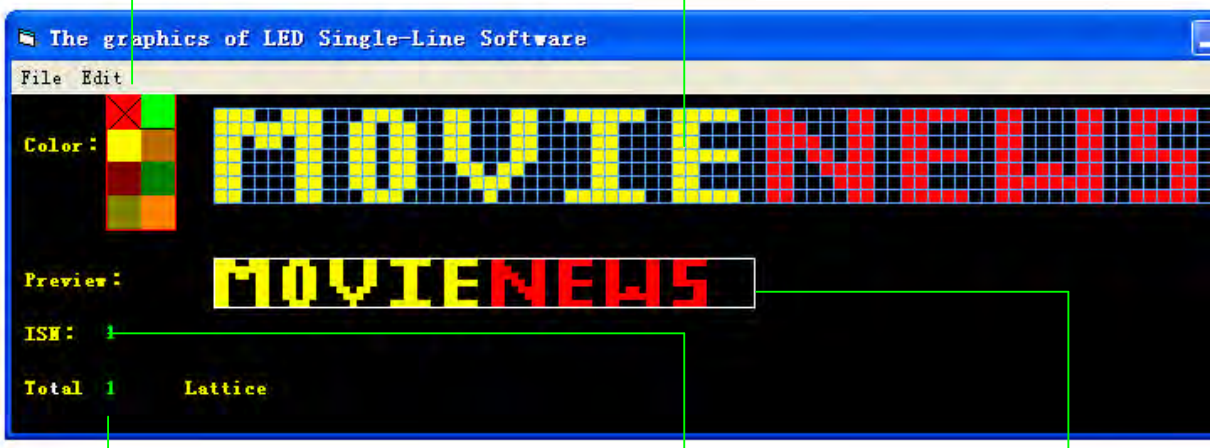
(2) Selectati paleta pentru diferite culori.

(3) Creati aici graficele.

Nota: Graficul va fi automat salvat.

Nota: Faceti clic stabga pe mouse pentru a trage litere punct cu punct

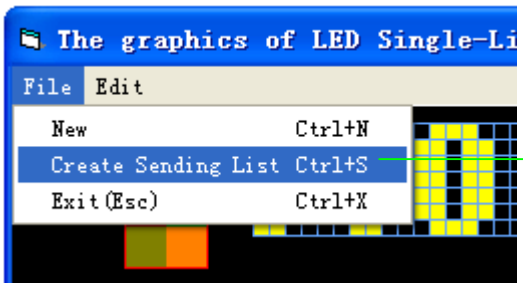
Nota: Faceti clic dreapta pe mouse pentru a sterge un punct



(5) Numar total de grafice este definit de utilizator

(6) numarul graficului editat acum.

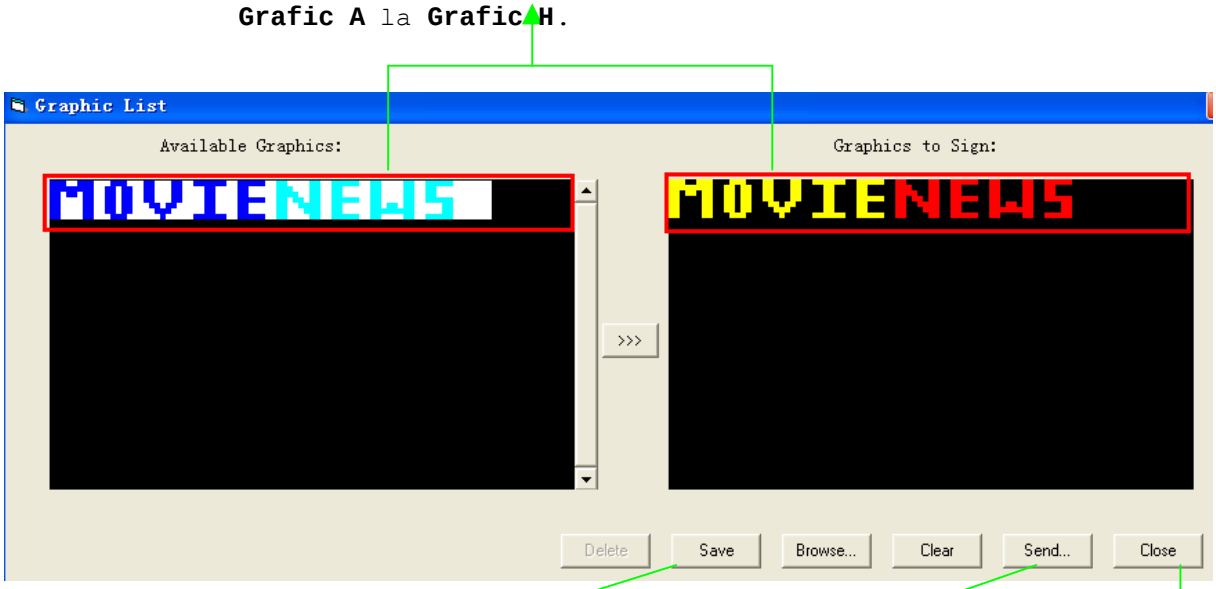
(4) Examinarea graficului este aceeasi cu continutul din zona de editare



(7) Selectati optiunea Creare Lista si Trimitere pentru a avea propria lista de grafice

(8) Apasati de doua ori graficul pentru adaugarea in lista curenta de editare

Nota: Numarul maxim de grafice definite de utilizator ce pot fi instalate este de 8, de la **Grafic A** la **Grafic H**.



(9) Apasati tasta **Save** pentru a stoca lista curenta a graficelor ca si fisier ``list''.

(10) Apasati tasta **Send…** pentru a incarca lista curenta cu grafice

(11) Inchideti fereastra

Privire de ansamblu asupra aspectului ecranului

Denumire	Sub-meniu	Descriere
Fisier	**Salvare ca…**	Salvare ca un alt numar ISN
	Crearea Listei de mesaje trimise	• Salvati toate graficele particularizate ca si fisier "lst". (Nota: nr. maxim de grafice este de 8) • Trimiteti lista graficelor semnului. (Nota: nr. maxim de grafice ce pot fi instalate este de 8)
	Exit	Inchideti fereastra de editare a graficelor
Cadru	**Crearea unui nou cadru**	Creati un alt grafic
	Editarea graficului	Deschideti un grafic vechi pentru editare
	Stergerea graficului curent	Stergeti graficul curent

4.3.2: Programare din telecomanda

Utilizatorul isi poate crea propriul grafic si cu ajutorul telecomenzii. Apasati tasta GRA pentru a alege optiunea corespunzatoare si dupa ce selectati locatia de memorare dorita, veti lucra doar cu un punct al cursorului (cand accesati functia MAKE GRAPH).Pentru a edita graficul, utilizatorul poate apasa tasta G, H, L, P, O, N, J, F pentru a misca cursorul in directiile sagetilor, si anume, N, NE, E, SE, respectiv S, SV, V,NV (vezi tabelul de mai jos).

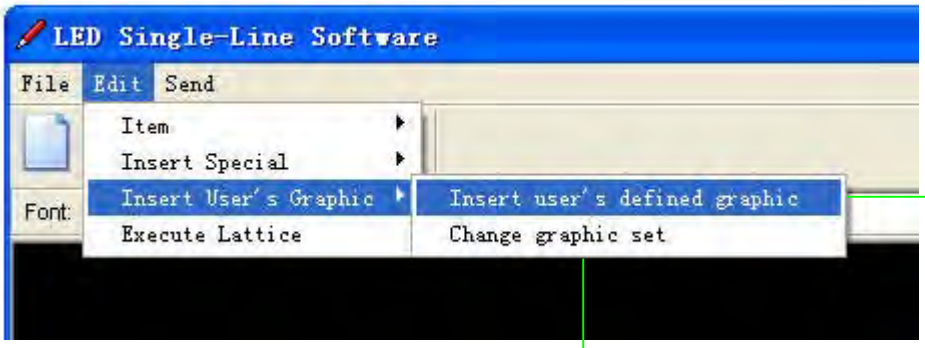
F	G	H
J	K	L
N	O	P

← • →
↙ ↓ ↘

PREV sau **NEXT:** Modificarea continua a culorii punctelor LED
K : Dacă utilizatorul doreste sa traga o linie, el poate apasa tasta si face o linie care trece prin pozitia cursorului. Pentru a dezactiva functia de trasare a liniilor apasati tasta K din nou

4.4: Exemplul 9- Afisarea graficelor personalizate & logo

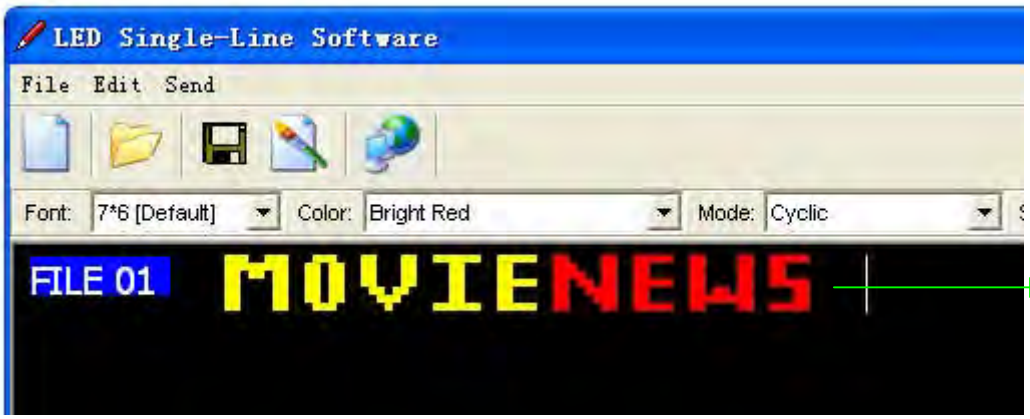
4.4.1: Programarea cu calculatorul



(1) Selectati optiunea **Introduceti graficul definit de utilizator** to pentru a adauga propriul grafic.

Nota: setarea de modificare a graficului nu se aplica in acest manual.

(2) Selectati propriul garfic si apasati apoi tasta **Insert.**



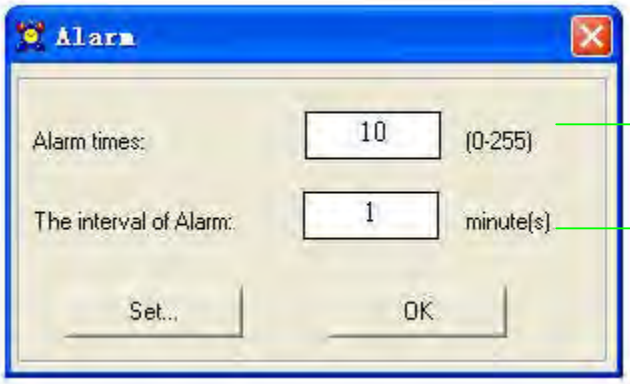
3) graficul este introdus in **FILE01**

4.4.2: Programare din telecomanda

În scopul de a obtine un element grafic pentru afisarea intre orice mesaje, utilizatorul ar trebui sa intre in primul rand in modul Editare la locatia dorita, apasati tasta GRA si defilati prin functii si apasati tasta ENT atunci cand afisajul indica "GET GRAPH". Toate elementele grafice presetate vor fi afisate ciclic cu ajutorul tastelor **PREV** sau **NEXT**. Apasati tasta **ENT** pentru alegerea graficului corespunzator.

5: Alte optiuni cronometru

5.1: Programare cu calculatorul

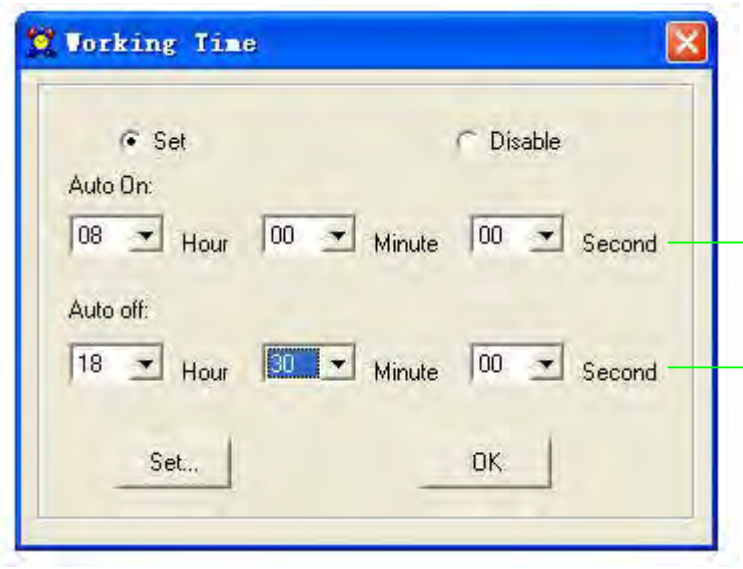


Afisorul va suna de 10 ori

Intervalul dintre doua alarme este de 1 minut.

setare alarma din ora in ora este pornita

oprirea alarmei din ora in ora



Observatie: puteti seta functiile cronometrului in timpul functionarii aparatului.

5.2: Programare din telecomanda

Pentru a selecta functia de cronometru in modul editare, la sfarsitul unui mesaj apasati tasta TIME. Apasati tastele **NEXT** si **PREV** pentru a parcurge functiile cronometru si apasati tasta ENT pentru a efectua selectia.

Functie	**Descriere**
SET TIME	Reglati ora
SET DATE	Reglati data
ALARM	Setare ora alarma si interval
HOUR ALARM	Setare alarma in fiecare ora pornire/oprire
12H MODE	In cazul in care selectati acest mod, ora va fi afisata in format 12 h (AM/PM) (Nota: in timpul programarii, introduceti totdeauna ora in format 24 h)
24H MODE	In cazul in care selectati acest mod, ora va fi afisata in format 24 h
ADD TIME	Adaugati afisarea orei in fisierul de date
ADD DATE	Adaugati afisarea datei in fisierul de date
OFF TIME	Se opreste la o anumita ora programata din zi
ON TIME	Porneste la o anumita ora programata din zi

Sfaturi suplimentare despre setarea alarmei-

Cand selectati optiunea Alarma, afisajul va indica *C: XXXM: XX X*, unde **XXX** este un numar de la **000** la **255**.
C este numarul total al activarilor alarmei iar **M** este intervalul de timp dintre doua activari.

Exemplu -

C: 123M: 001 – aceasta inseamna ca vor fi 123 de semnale de alarma iar intervalul de timp dintre alarme va fi de 1 minut.

Observatie: puteti seta doar functiile cronometrului in timp ce ruleaza mesajele.

Anexa A: Sfaturi suplimentare de programare

Cod Functie	Definitie	Posibilitati	Control
METODA	Optiuni afisare	Ciclic	[CYCLIC]
		Immediate	[IMMED]
		Deschidere din dreapta	[OPEN←]
		Deschidere din stanga	[OPEN→]
		Deschidere din centru	[OPEN<>]
		Deschidere in centru	[OPEN><]
		Acoperire din centru	[COVER<>]
		Acoperire din dreapta	[COVER←]
		Acoperire din stanga	[COVER→]
		Acoperire in centru	[COVER><]
		Derulare in sus	[SCROLL↑]
		Derulare in jos	[SCROLL↓]
		Incrucisare in centru	[INTER><]
		Incrucisare in partea de sus	[INCOVER><]
		Acoperire sus	[COVER↑]
		Acoperire jos	[COVER↓]
		Linie de scanare	[SCANLN]
		Explode	[EXPLOED]
		Pac Man	[PACMAN]
		Pall & Stack	[FALL]
		Shoot	[SHOOT]
		Flash	[FLASH]
		La intamplare	[RANDOM]
		Glisant	[SLIDE IN]
		Auto(*Nota*: Apare doar in fereastra soft-ului, nu este valabila la telecomanda)	[AUTO]
CULOARE	Modificarea culorii	Vezi Anexa B	
FONT	Changes the shape and size of characters	5×6 Scurt	[5×6]
		5×11 Scurt & Larg	[5×11]
		7×6 (Implicit)	[7×6]
		7×11 Larg	[7×11]
		7×9	[7×9]
		7×17 Foarte larg	[7×17]
		Font-uri mici	[Small]

VITEZA	Schimbarea vitezei de derulare a afisajului	Viteza 1(cel mai rapid)	[SPEED 1]
		Viteza 2	[SPEED 2]
		Viteza 3	[SPEED 3]
		Viteza 4	[SPEED 4]
		Viteza 5	[SPEED 5]
		Viteza 6	[SPEED 6]
		Viteza 7	[SPEED 7]
		Viteza 8(Cel mai lent)	[SPEED 8]
GRAFICE	Editabil de catre utilizator		[GRAPH A]
			[GRAPH B]
			[GRAPH C]
			[GRAPH D]
			[GRAPH E]
			[GRAPH F]
			[GRAPH G]
			[GRAPH H]
	Nu este editabil de catre utilizator	Oras	[GRAPH I]
		Masina	[GRAPH J]
		Ambarcatiune	[GRAPH K]
		Tel	[GRAPH L]
		Natura	[GRAPH M]
		Vas	[GRAPH N]
		A inota	[GRAPH O]
		Pisica	[GRAPH P]
PHRASE	Generarea unui afisaj animat pre-programat	CRACIUN FERICIT	[ANIM1]
		AN NOU FERICIT	[ANIM2]
		4 IULIE	[ANIM3]
		PASTE FERICIT	[ANIM4]
		HAPPY HALLOWEEN	[ANIM5]
		NU BETI & CONDUCETI	[ANIM6]
		NU SE FUMEAZA	[ANIM7]
		BUN VENIT	[ANIM8]
PAUZA	Generarea unei pauze in cadrul mesajului programat	Intrerupere pentru intarziere	[PAUSE1]
		Intrerupere pentru intarziere	[PAUSE2]
		Intrerupere pentru intarziere	[PAUSE3]
		Intrerupere pentru intarziere	[PAUSE4]
		Intrerupere pentru intarziere	[PAUSE5]
		Intrerupere pentru intarziere	[PAUSE6]
		Intrerupere pentru intarziere	[PAUSE7]
		Intrerupere pentru intarziere	[PAUSE8]

Anexa B : Lista culorilor

Denumire culoare	Cod Afisare
Rosu	[RED]
Rosu deschis	[RED] *
Portocaliu	[ORA]
Portocaliu deschis	[ORA] *
Galben	[YEL]
Galben deschis	[YEL] *
Verde	[GRE]
Verde deschis	[GRE] *
Amestec nivel(Rainbow)	[MIX]
Amestec culori deschise(Rainbow)	[MIX] *
Mix verticala	[MIX]
Saw Tooth Mix	[MIX]
Verde pe rosu	[MIX]
Rosu pe verde	[MIX]
Portocaliu pe rosu	[MIX]
Galben pe Verde	[MIX]

☐ Culoarea punctelor nu se schimba, cu exceptia luminozitatii.

Anexa C: Lista caracterelor internationale

Caractere englezesti	Caractere internationale
A	Ä Å Æ
C	Ç Ć
E	É
N	Ñ
O	Ö Ó
S	Ś
U	Ü
Z	ż Ź
a	â ä à å æ á
c	Ç
e	é ê ë è ę
i	
n	ñń
o	ô ö ò ó º
t	
u	ü û ù ú
y	ÿ
Spatiu	α βΓπ Σ σ μ τΦ ΘΩ ∞ δ φ
?	¿
$	¢ £ ¥ Pt ☐€

Anexa D: Lista simbolurilor

Nota: Simbolul real apare in paranteze (``[]´´) in timpul modului de programare.

Insorit	Noros	Ploios	Ceas
Telefon	Ochelari	Robinet	Racheta
Strain	Cheie	Pulover	Elicopter
Masina	Bazin	Casa	Ceainic
Copaci	Rata	Motocicleta	Bicicleta
Rege	Inimi	Sageata dreapta	Sageata stanga
Sageata stanga jos	Sageata stanga	Ceasca	Scaun
Pantof	Pahar de martini		

Anexa E: Schimbare parola

Pas	Taste	Explicatii	Afisaj
1.	**PROG**	Accesati modul Editare	**DESCHIS: ??**
2.	**00** **ENT**	Accesati fisierul 00	**OLDFIL [CYCLIC]**
3.	Apasati → in **ALT** Este tinut apasat	Mutare rapida	
4.	Repetare pas 3	De cateva ori pana cand ajungeti la sfarsitul fisierului, acesta este pentru a va asigura ca nu veti schimba continutul fisierului in timp ce schimbati parola	
5.	**CPW**	Accesarea modului parolei	**PAROLA NEUTILIZATA**
6.	**NEXT**		**UTILIZARE PAROLA**
7.	**NEXT**		**RES PASS**
8.	**NEXT**	Schimbare parola	**SCHIMBARE: *****
9.	**AAA** **ENT**	Schimbare parola in **AAA**	**INCA O DATA: *****
10.	**AAA** **ENT**	Confirmare parola	Ati schimbat parola in **AAA**.

*** Nota: Daca din orice motiv, parola este pierduta sau uitata, trebuie sa accesati comutatorul DIP din partea din spate a unitatii (nu telecomanda) si sa treceti Comutatorul 8 pe PORNIRE.

Depanare

Fara afisaj	-Verificati daca priza de alimentare situata in partea din spate a afisajului este conectata. - verificati daca priza AC este conectata la priza de perete. -Verificati daca tensiunea prizei AC este corespunzatoare.
Telecomanda nu functioneaza	-Verificati daca bateriile din telecomanda au suficienta energie. In cazul in care utilizatorul nu este sigur, va rugam sa inlocuiti toate bateriile. -Verificati daca bateriile din telecomanda sunt plasate cu polaritatea corecta. Va rugam sa urmati marcajele din compartimentul bateriei. -Verificati daca exista ceva intre telecomanda si afisor, care sa blocheze telecomanda.
Fara afisaj dar telecomanda functioneaza	-Verificati daca setarea automata **On/Off** a orei este corecta. -Verificati daca datele din fisiere sunt valide. -Daca nu sunteti sigur, puteti accesa modul de editare si apasa tasta "CLR" a telecomenzii, selectati optiunea " DEL ALL "pentru a sterge toate datele. Acest lucru va reseta aparatul pentru a afisa mesajele demo implicite.
In cazul in care metodele de mai sus nu functioneaza, va rugam sa contactati furnizorul.	

*Observatii: La editare caracterelor turcesti, dupa apasarea tastei **C** trebuie doar sa apasati tasta*

NEXT *si celelalte caractere vor fi acceptate.*